
N.º 13 - MAYO - 1993 - 275 PTAS.
LOS
super
juegos
super pc
EL VUELO DE MICHAEL JORDAN
Y ADEMAS:
SUPER PC
TU REVISTA DE ORDENADOR
LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO
TERMINA EL LEGEND OF ZELDA
SPOT, EL REY DE LA PLAYA
MAPA DE ROBIN HOOD PARA GAME BOY
HEROES DE PROFESION
8 420565 037006 00013

VERSION

CONTROL PAD

TEM II

ALEX KIDD

Es el juego con más fases en MASTER SYSTEM. Alex Kidd es capaz de montar en lancha, helicóptero, moto, nadar, bucear... y, por si fuera poco, está dotado de poderes para hacerse invisible frente a sus enemigos y toda una serie de artilugios mágicos, como sus anillos...
Es el único juego donde al final de la fase el protagonista se lo juega todo. ¡Hazte con tu héroe!

La consola de videojuegos más auténticos te va a poner en órbita con un lanzamiento espectacular: El Nuevo Pack MASTER SYSTEM II. Y es que lo tiene todo para divertirte a lo grande, ¡hasta su precio!
Atento a la jugada:

- Consola MASTER SYSTEM II de 8 Bits.
- Mando de juego.
- Cable conector T.V.
- Adaptador de corriente A/C.
- 4 Juegos:
  — SUPER MONACO GP.
  — COLUMNS.
  — WORLD SOCCER.
  — ALEX KIDD en memoria.





SUMARIO

Mayo 1993. Núm. 13

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **David Amo**
Redacción: **Susana Villalba y Alonso de Viana-Cárdenas**.
Colaboradores: **Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José Luis Álvarez**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

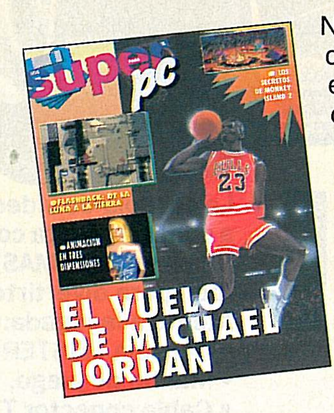
Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna
Zona Centro: Mar Villanueva
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

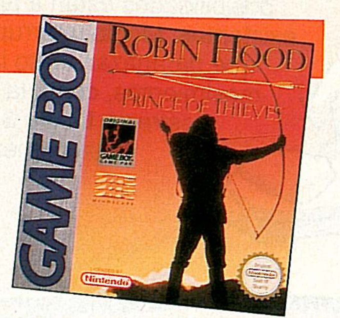
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



Nº 13 - MAYO - 1993 - 275 ptas



EDITORIAL

Difícil elección

Elegir siempre es difícil, mucho más cuando tenemos una larga lista de posibilidades. Sin embargo, este mes las opciones son muchas y la diversidad de héroes pueden cumplir las demandas de los más exigentes, tanto en las consolas del sistema **Nintendo,** como en las tres de **Sega.**

Una conocida marca de cómics aporta la parte del león. El nombre de Marvel es suficiente para que un aluvión de súper hombres asalten nuestra mente. En esta ocasión, LA PATRULLA X y EL CAPITAN AMERICA parecen más que sobrados para llenarnos de satisfacción.

Otros personajes, conocidos en gran parte de Europa, se asoman a nuestros monitores. Se trata de los CRUSH DUMMIES, una pareja de muñecos especialistas en probar los sistemas de seguridad de los vehículos y demostrar las funestas consecuencias que suelen tener los accidentes de tráfico. Nos encariñaremos con ellos muy pronto.

Las elecciones de los Súper del 92 fueron difíciles pero, tanto vosotros como la redacción de **SUPER JUEGOS,** habéis elegido por mayoría los ganadores de la primera edición de nuestros premios. SONIC 2 y MARIO arrasaron, pero la paliza corrió a cargo de STREET FIGHTER II. Enhorabuena para todos ellos y para MANIAC MANSION y MICKEY & DONALD, los mejores cartuchos según los especialistas de esta publicación.

No todos los héroes de mayo tienen sus antecedentes en algún otro soporte. Para demostrarlo, Super Nintendo presenta su SONIC BLASTMAN, poseedor de un golpe equivalente a cien megatones, mientras que el FATAL FURY, de Mega Drive, muestra ocho luchadores de postín.

Super Joy



NOVEDADES INFORMATICAS

Baterías adaptables

Ya no tienes que enchufar tu portátil ***GAME GEAR,*** de **Sega,** a un acumulador externo cuando la saques de paseo. **Logic 3** ha resuelto el problema con su pareja de baterías adaptables al compartimento que tiene tu consola. El lote integra también un cargador rápido que dará nueva vida a los acumuladores para jugar muchas horas.

Doble espacio sin virus

La duplicación del espacio del disco duro mediante una compresión segura y automática de datos, protección ante los efectos negativos de más de mil virus, además del nuevo administrador de memoria MenMaker y la posibilidad de recuperar ficheros borrados accidentalmente, son las principales novedades que presenta la versión 6.0 de MS-DOS, fabricado por **Microsoft** que, una vez más, ha conseguido superarse con este nuevo programa.

Aunque su precio es de 14.500 pesetas, puede adquirirse como oferta de lanzamiento por 8.900 hasta el mes de junio.

Joystick para vuelo real

Cuando los pilotos Pete y Doug Horton encontraron imperfecciones en los joysticks a la hora de usar sus simuladores de vuelo en el ***PC***, decidieron diseñar unos controles que se pareciesen lo más posible a los que usan en sus aviones. Así nació el ***FREE FLIGHT***, un mando cuyas posibilidades están a años luz de los existentes. Monta interruptores ópticos que garantizan tanto la libertad de movimientos, como la velocidad y destreza. **Logic 3** ha iniciado ya su comercialización.



Libertad a distancia

Con el joystick ***SUPER ARNO*** para ***MEGA DRIVE,*** gozarás de más libertad a la hora de jugar con tu consola, ya que funciona por control remoto de infrarojos. La opción turbo te da poder extra, y el modo cámara lenta facilita el éxito de tus aventuras. El mismo receptor permite jugar a dos usuarios, siempre que sus órdenes no se interfieran.

Bienvenido al Club Diset

La firma británica **Diset**, distribuidora de juegos tan populares como el TRIVIAL PURSUIT, ha irrumpido en el mundo de los videojuegos. Títulos como SUPER BATTLE TANK o WAR IN THE GULF para ***SUPER NES***; y HOME ALONE, BARBIE Y BUBBLE GHOST, para la portátil de **Nintendo**, serán los primeros cartuchos que sacará al mercado.

Destreza programada

Diseñado para la nueva generación de juegos para ***SUPER NES ,*** como STREET FIGHTER, ***Q J TOPFIGHTER*** permite infinidad de movimientos que pueden almacenarse en su memoria. Con un sólo toque, el joystick enviará el paquete de órdenes a tu consola. Su precio es de 15.990 pesetas.

Dos PC en uno

DESKSTATION IV de **Toshiba** se convierte en un ordenador de sobremesa. Basta con introducir un portátil de la misma firma en el armazón (los ***T2200SX, T3300SL, T4400SX*** o el ***T4400SXC***), y el usuario dispondrá de monitor en color, teclado expandido, disquetera para 5,25 pulgadas y ***CD-ROM,*** además de otras muchas ventajas. Eso sí, todo el trabajo quedará almacenado en el equipo portátil para ser transportado en cualquier momento.
Su precio ronda las 125.000 pesetas.



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

¡TUS JUEGOS A

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR T

CLAVES PARA IDENTIFICACION

AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3 1/2 =

EXITOS DE SIEMPRE



1 1.100.-
2 1.995.-
3 2.500.-

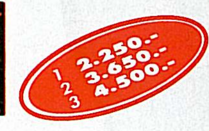
TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
HISTORIA		BABA YAGA	▲ ●	LIBRO DE LA SELVA	▲ ●	MANCHESTER I I	●	PARIS-DAKAR '90	●
INTERMINABLE II	▲ ●	CAPERUCITA ROJA	▲ ●	VIRUS KILLER	●	RUGBY	●	SUPERMAN	●
CHESS 2150	▲ ●	HUNTER	▲	AFRIKA KORPS	▲	SUPERSKI I I	●	PINBALL	●
W. OLYMPIAD	●	BEAST BUSTER	▲	EMMANUELLE	▲ ●	TIP OFF	▲	LOOPZ	●
ROGER RABBIT	▲ ●	DEUTEROS	▲	LEGEND OF DJEL	▲ ●	BOXING MANAGER	●	LUCKY LUKE	●
ASTERIX	▲ ●	WRECKER	●	KULT	▲	OLYMPICS GAMES	●	MAYDAY SQUAD	●
OLIVER	▲ ●	PUERTOS ESCALA	●	GHEISA	▲ ●	SQUASH	●	EXTERMINATOR	●
TRASURE TRAP	●	ECO PHANTOM	▲ ●	HILL STREET	▲ ●	KILLER BALL	▲ ●	BUFALO BILL'S	●
R-TYPE II	▲	SUPAPLEX	●	ON SAFARI	●	OPERA SUPERSPORT	●	FIRE	●
NINJA RABBIT	●	LONE WOLF	●	ROTOR	●	JOHN BARNES	▲		
ABRA CADABRA	▲ ●	VIKING CHILD	●	KICK OFF I I	●	FACE OFF	▲		
PACK ESTRATEGIA	●	FUTURE CLASSIC	●	MANCHESTER I	●	SKIDOO	●		

ESTRATEGIA Y GRANDES PACKS







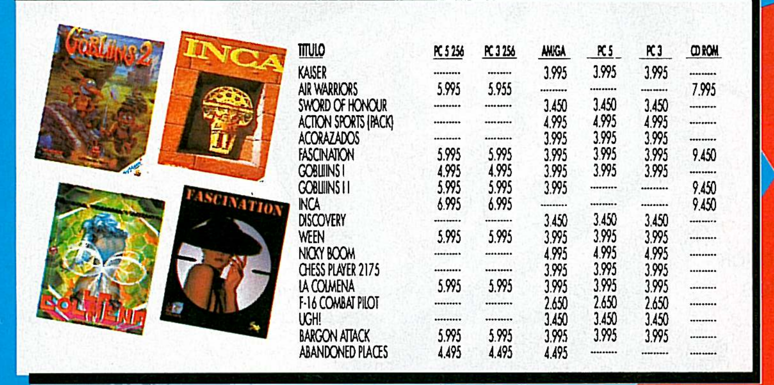



1 2.250.-
2 3.650.-
3 4.500.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
VULCAN	●	OPERATION COMBAT	▲ ●
ANCIENT BATTLES	●	MEDIEVAL WARRIORS	▲ ●
FINAL CONFLICT	▲ ●	SAMURAI	▲ ■ ●
COHORT	▲ ●	FIGHTER COMMAND	▲ ■ ●
MERCHANT COLONY	●	AIR BUCKS	▲ ■ ●
CABALLERIA LIGERA	▲ ●	GRANDES BATALLAS	
FORT APACHE	▲ ●	NAPOLEONICAS	▲ ■ ●
FRONTLINE	●	ROCKERS DRIFT	●

TITULO	FORMATOS
JUEGOS DE GUERRA (Waterloo / Final Frontier / Conflict Europe)	▲ ■ ●
SEA, SOFT & SUN (De Luxe Streep Poker / Emmanuelle / Geisha)	▲ ■ ●
TOP TEN (Super Huey / Defcon 5 / Navcom 6 / Inside Trade y Corporate Raider / Doole)	■ ●
POWER PACK (Xenon 2 / Lombard Rally / TV Export futbol / Defender of the Crown)	■ ●
BOOM 92 (Cougar Force / No Exit / E.S.S. / Galactic Empire)	▲ ■ ●
QUE PASADA (Lost Dutchman Mine / Turn It / Veteran)	■ ●
4 AVENTURAS (African Raiders / 20.000 Leguas de Viaje Submarino / Freedom / Skidoo)	▲ ■ ●

SUPER EXITOS



TITULO	PC 5 256	PC 3 256	AMIGA	PC 5	PC 3	CD ROM
KAISER	--------	--------	3.995	3.995	3.995	--------
AIR WARRIORS	5.995	5.955	--------	--------	--------	7.995
SWORD OF HONOUR	--------	--------	3.450	3.450	3.450	--------
ACTION SPORTS (PACK)	--------	--------	4.995	4.995	4.995	--------
ACORAZADOS	--------	--------	3.995	3.995	3.995	--------
FASCINATION	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	9.450
GOBLIINS I	4.995	4.995	3.995	3.995	3.995	--------
GOBLIINS I I	5.995	5.995	3.995	--------	--------	9.450
INCA	6.995	6.995	--------	--------	--------	9.450
DISCOVERY	--------	--------	3.450	3.450	3.450	--------
WEEN	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	--------
NICKY BOOM	--------	--------	4.995	4.995	4.995	--------
CHESS PLAYER 2175	--------	--------	3.995	3.995	3.995	--------
LA COLMENA	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	--------
F-16 COMBAT PILOT	--------	--------	2.650	2.650	2.650	--------
UGH!	--------	--------	3.450	3.450	3.450	--------
BARGON ATTACK	5.995	5.995	3.995	3.995	3.995	--------
ABANDONED PLACES	4.495	4.495	4.495	--------	--------	--------

HISTORIA DE LA LIGA



AHORA PUEDES CONOCER TODA LA HISTORIA DE TU EQUIPO FAVORITO. LA MAYOR BASE DE DATOS DESDE 1928 HASTA 1991.

1 500.-
2 900.-
3 1.200.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
ATHLETIC DE BILBAO	■ ●	ELCHE	■ ●	MALAGA	■ ●	REAL SOCIEDAD	■ ●
ATLETICO DE MADRID	■ ●	ESPAÑOL	■ ●	MURCIA	■ ●	SABADELL	■ ●
BARCELONA	■ ●	GRANADA	■ ●	OSASUNA	■ ●	SEVILLA	■ ●
BETIS	■ ●	HERCULES	■ ●	OVIEDO	■ ●	SPORTING DE GIJON	■ ●
CELTA DE VIGO	■ ●	LAS PALMAS	■ ●	PONTEVEDRA	■ ●	VALENCIA	■ ●
DEPORT. DE LA CORUÑA	■ ●	LEVANTE	■ ●	REAL MADRID	■ ●	ZARAGOZA	■ ●

CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEC).

Pide el juego que quieras para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

(91) 611 65 83

SUPEROFERTA 8 BITS

5x1.000 PTAS.

SPECTRUM CASSETTE

BATTLES OF THE BULGE
CLASSIC GAMES
EXTREME

H. INTERMINABLE I I
HELTER SKELTER
KICK OFF I I
WORLD CLASS RUGBY

SUBBUTEO
THE CHAMP
W. CH. SQUASH
LASER SQUAD

OPERA SUPERSPOR
LONE WOLF
MANCHESTER EURO

AMSTRAD CASSETTE

ANCIENT BATTLES
BATTLES OF THE BULGE
CLASSIC GAMES
EXTREME

HELTER SKELTER
LONE WOLF
MANCHESTER EUROPA
OPERA SUPERSPORTS

THE CHAMP
VULCAN
W. CH. SQUASH
WORLD CLASS RUGBY

LASER SQUAD
LOOPZ
SUBBUTEO

COMMODORE 64

BALL GAME
EXTERMINATOR
EXTREME
H. INTERMINABLE

HELTER SKELTER
KICK OFF I I
LONE WOLF
LOOPZ

SUBBUTEO
THE CHAMP
TURN & BURN
WORLD CLASS RUGBY

W. CH. BOXING
MANAGER
W. CH. SQUASH

¡TUS PRECIOS!

POP & soft®

ꞮGRAFICO ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LAS ANTERIORES

DE FORMATOS EN EXISTENCIA:

● VGA 256 COLORES = ◆ ATARI = ▼

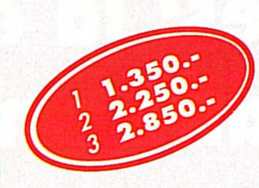



JUEGOS EDUCATIVOS









INGLES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación)	▲■●	1.350
PASEO POR HYDE PARK (Inglés nivel medio inferior)	▲■●	1.350
BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	▲■●	1.350
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	▲■●	1.350
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	■●	1.350

MULTIPERCEPCIONES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN	▲■●	1.350
LOS PEQUEÑOS CASTORES EN EL BOSQUE	▲■●	1.350
PICSOU, CAZADOR DEL TESORO	▲■●	1.350
EPI-BLAS (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
LAS TORTUGAS NINJA (La Vuelta al Mundo)	▲■●	1.350
DESCUBRE 1 (5 a 8 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 2 (6 a 9 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 3 (7 a 11 años)	▲■●	1.350

COLECCION DE BOLSILLO



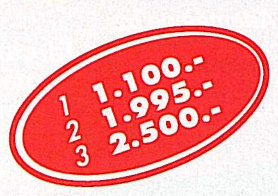
TITULO	FORMATOS
STAR GOOZE	▲ ●
STAR RAY	●
HIGHWAY PATROL II	●
CHICAGO 90	●
SUPERSKI	●
QUADRALIEN	▲ ●
BRIX 2	●
STAR BLAZE	▲

TITULO	FORMATOS
FIGHTER MISSION	▲
PROSPECTOR	▲
HATE	▲
LAS VEGAS	▲ ▼
FROST BYTE	▲ ▼
SPACE STATION	▲ ▼
WAR ZONE	▲ ▼
5th GEAR	▲ ▼

TITULO	FORMATOS
ICE HOCKEY	▲ ▼
SLAYER	▲ ▼
STEEL	▲ ▼
SECONDS OUT	▼
HOTSHOT	▼
FOOTBALL MANAGER	▼
KARTING GRAND PRIX	▼

OFERTA USUARIOS ATARI ST/STE

TITULO	TITULO	TITULO
SEA, SOFT & SUN (Pack)	BEAST BUSTER	BABAYAGA
BARGON ATTACK	JUEGOS DE GUERRA (Pack)	ABRACADABRA
POWER PACK (Pack)	FUTBOL CRAZY (Pack)	CHESS CHAMPION 2175
F-16 COMBAT PILOT	JOHN BARNES FOOTBALL	DEUTEROS
WORLD CLASS RUGBY	R-TYPE II	SUPERSKI II
HUNTER	GOLF	A.G.E.
WRECKERS	FACE-OFF	CAPERUCITA ROJA
FASCINATION	KILLER BALL	



SUPEROFERTA AMSTRAD DISC CPC

TITULO	TITULO	TITULO	TITULO
SUPERMAN	FOOTBALL MANAGER WORLD CUP	LONE WOLF	CRETA 1941
RALLY CROSS	BEVERLY HILLS	WORLD CLASS RUGBY	NO EXIT
BUFALO BILL'S	OPERA SUPERSPORTS (Pack)	EXTREME	CLASSIC GAMES (Pack)
VULCAN	KICK OFF I		
MANCHESTER UNITED	KICK OFF II		
LOOPZ	EL LIBRO DE LA SELVA		
MANCHESTER U. EUROPE	FOOTBALL MANAGER II		
W. CH. SQUASH	LUCKY LUKE		

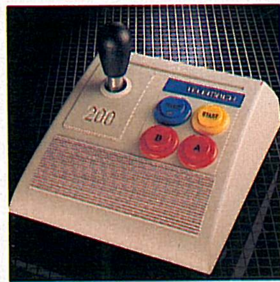
1 800.-
2 1.500.-
3 2.100.-

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO

(91) 611 65 83

HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) NINTENDO
Y SUPERNINTENDO

COMPETITION PRO

SEGA MEGADRIVE



P.V.P. **3.600** PTA.

TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)

GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO



Ideal para la ejecución de golpes adicionales en Street Fighter II

P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



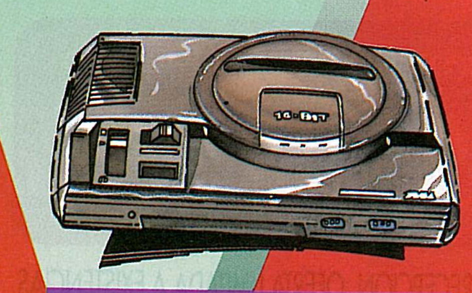
Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28925 (ALCORCON) MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______ NUEVO ☐
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ-V-3

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		



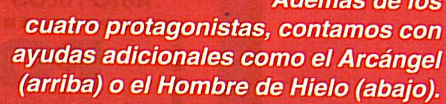
Mega Drive: arcade

X MEN

Mutantes: la epopeya de ser diferentes

Hace ya tiempo, Comics Forum trajo a nuestro país la magia de los súper héroes Marvel. Hoy, los talentos de la Patrulla X han reunido sus poderes y han trascendido desde las páginas de los Cómics hasta la pantalla de la Mega Drive. Con ellos, han traido toda la acción de sus aventuras mutantes.



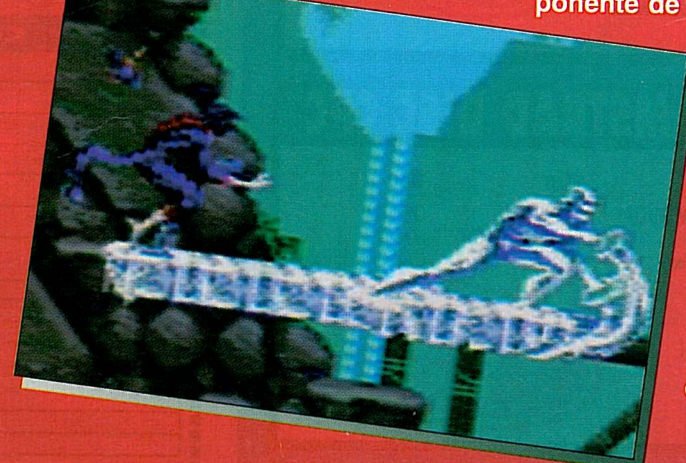


Además de los cuatro protagonistas, contamos con ayudas adicionales como el Arcángel (arriba) o el Hombre de Hielo (abajo).

A cuarenta millas del norte de Nueva York se encuentra la escuela del profesor Charles Xavier para jóvenes talentos. Todos los alumnos del centro han nacido con poderes paranormales que les hacen diferentes al resto de la humanidad. El nombre bajo el que se les conoce es Patrulla X, un grupo de mutantes ante los que el mundo actúa con indiferencia y un desprecio ingrato, olvidando el tremendo servicio que prestan en la lucha contra las fuerzas del mal. La tendencia de los guionistas de los comics Marvel a variar a los miembros de todos sus grupos de héroes ha hecho que la Patrulla X que nos presenta este cartucho, y que recoge la actual formación del grupo mutante, poco tenga que ver con la de sus inicios. Sin duda, los nostálgicos echarán de menos algunos personajes que jugaban en nuestros sueños. Quizá para su consuelo, Cíclope y el Hombre de Hielo se han mantenido fieles al grupo. El primero de ellos, junto con Gambito, Lobezno y el Rondador Nocturno, protagonizan las aventuras de este videojuego. Ellos son los héroes que tenemos a nuestra disposición para proteger al mundo de Magneto.

Cuatro más cuatro

El cartucho ofrece la posibilidad de participar a uno o a dos jugadores simultáneamente. En ambos casos, se puede cambiar el componente de la patrulla controlado en plena partida. Si uno de los protagonistas pierde toda su energía, no podrá ser utilizado de nuevo y, si además, estamos en la modalidad de un sólo jugador, es necesario comenzar el nivel desde el principio.





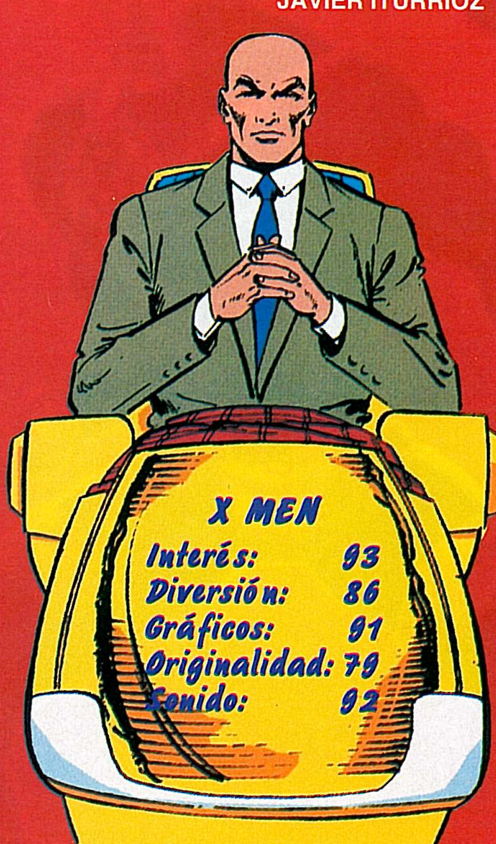
CONSOLAS

Dejando a un lado a los protagonistas principales, se puede utilizar la puntual, pero inestimable, colaboración del Hombre de Hielo, Grey Jean, Tormenta, Pícara y Arcángel; cuyo poder destructor se hace especialmente indicado.

Dosificar el esfuerzo

Rondador Nocturno se teletransporta, el Cíclope proyecta rayos, Gambito lanza naipes mágicos y Lobezno tiene unas poderosas garras metálicas. La velocidad y agilidad de todos varía, por lo que es necesario tener a punto al héroe adecuado para cada situación.
Los gráficos y el sonido son los aspectos más destacados del cartucho, pero el principal interés consiste en que no se trata de un juego en el que el único aliciente sea repartir golpes: hay que buscar palancas y pasajes secretos y, sobre todo, dosificar la vitalidad de cada personaje para tenerlo preparado en el momento preciso.

JAVIER ITURRIOZ



CICLOPE



Nombre real
Scott "Slim" Summers.

Nivel cultural
Licenciado con estudios de doctorado.

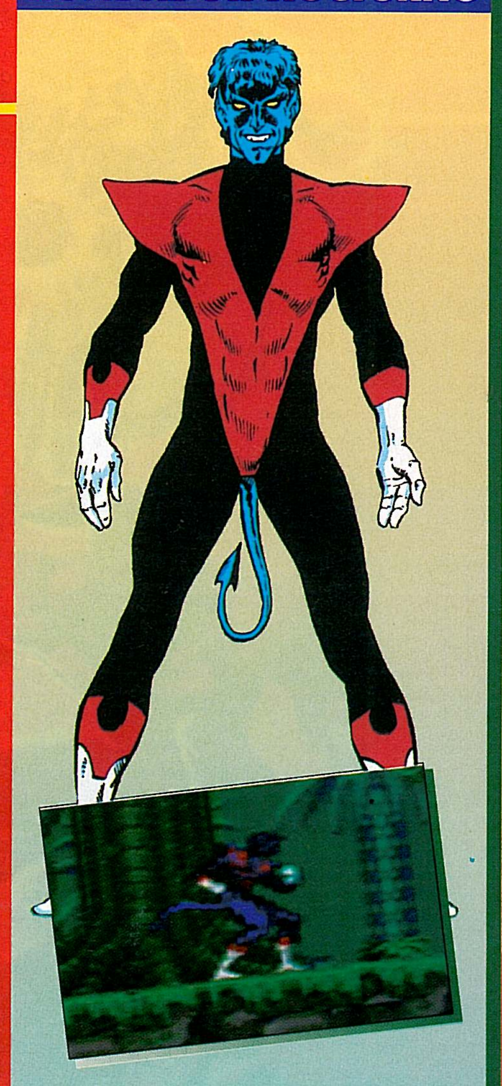
Ocupaciones anteriores
Estudiante y locutor de radio.

Características físicas
Altura: 1'90 metros; peso: 88 kilos; ojos marrones (se vuelven rojos al activarse).

Poderes físicos sobrehumanos
La capacidad para proyectar rayos de fuerza desde sus ojos, inmune a sus propios efectos y a los de su hermano Havok. Para controlar el rayo debe llevar puestas unas gafas de cristal de rubí.

Otras habilidades
Experto es batallas tácticas y estrategias.

RONDADOR NOCTURNO



Nombre real
Kurt Wagner.

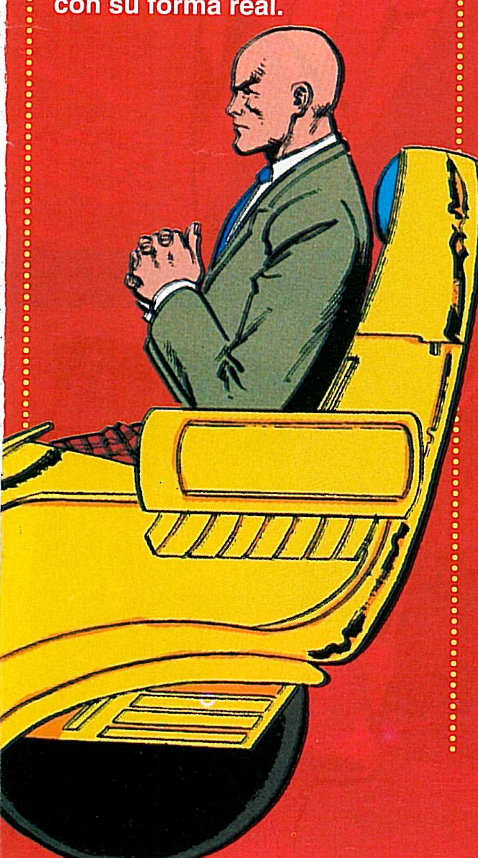
Características físicas
Altura: 1'75; peso: 66 kilos; ojos amarillo brillante y apariencia demoníaca.

Poderes físicos sobrehumanos
Tiene capacidad para teletransportarse, junto a su ropa y pequeños objetos, de un lugar a otro a través de una dimensión desconocida (cuando lleva a cabo el teletransporte, deprende un olor a azufre bastante desagradable).

Poderes mentales sobrehumanos
Poderes extrasensoriales y habilidad para teletransportarse a objetos sólidos. Sólo puede hacerlo con objetos que vea en ese momento o haya visto en el pasado.

LOS CONSEJOS DEL PROFESOR X

Bienvenidos, queridos alumnos, si queréis llegar al final de esta aventura, bien haríais en seguir mis consejos. En la primera fase, la primera de las palancas que abren las compuertas se encuentra debajo del primer bloque de rocas; la segunda, en una de las pasarelas más altas de la zona de los ascensores con cuerdas.
En la jungla, el primer enemigo de fase sólo escapa cuando deja mermada la energía del rival, por lo que debes dejar para después del enfrentamiento una bola de vitalidad que se encuentra en una colmena situada antes de llegar a la pelea.
Para acceder a la nave de la segunda fase, es necesario abrir la puerta de la zona más inferior de la pantalla.
En la casa encantada, a la izquierda de uno de los pisos inferiores, hay unas gafas que permiten ver a los fantasmas con su forma real.



LOBEZNO



Nombre real
Logan.

Características físicas
Altura: 1'60 metros; peso: 88'5 kilos; ojos marrones; puede contraer y extender poderosas garras de adamantium situadas en la parte posterior de sus manos.

Poderes físicos sobrehumanos
Tiene una impresionante capacidad para regenerar áreas destruidas de su estructura celular. Esto le hace prácticamente inmune a los venenos y provoca que envejezca con más lentitud. Posee excepcionales sentidos de vista, gusto y oido.

Otras habilidades
Lobezno habla perfectamente inglés, japonés, ruso, chino, cheyenne, lakota y español. También tiene nociones de francés, tailandés y vietnamita. Es un excelente piloto.

GAMBITO

Nombre real
Remy Lebeau.

Características físicas
Altura: 1´82 metros; peso: 82 kilos; ojos negros con pupilas rojas.

Poderes físicos sobrehumanos
Puede cargar pequeños objetos con una desconocida forma de energía que se desprende al contactar con un obstáculo. Su fuerza, velocidad, resistencia y reflejos se corresponden a los de un gran atleta. Posee una excepcional agilidad, superior a la de cualquier ser humano.

Otras habilidades
Maestro del robo, su lema es hacer fácil lo difícil. Su cleptomanía es vocacional, puesto que proviene de una raza de ladrones. Nadie conoce los motivos que le llevaron a unirse a la Patrulla X.



CONSOLAS



Mega Drive: arcade-lucha

Cuando los miembros de Los Vengadores juntan sus poderes, se convierten en una máquina de batalla invencible.

... AND THE AVENGERS

La otra cara de la Justicia

Posiblemente desconozcas quiénes son Steven Rogers, Tony Stark o Clinton Francis Barton. Tus dudas se disiparán al descubrir los sobrenombres con los que se les conocen: Capitán América, Iron Man y Ojo de Halcón. Ellos tres, y La Visión, conforman Los Vengadores, que iniciarán en tu Mega Drive la angustiosa persecución de Cráneo rojo.

Los Vengadores son uno de los grupos de súper-héroes más populares. A lo largo de su existencia, su formación ha sufrido múltiples cambios. A pesar de ello, su miembro más representativo siempre ha sido Steven Grant Rogers, más conocido como El Capitán América. Estandarte del ejercito de los Estados Unidos, ha sumado sus extraordinarias cualidades físicas a los poderes del Iron Man, Ojo de Halcón y la vida artificial llamada La Visión, para terminar con las ansias de conquistar el mundo que invaden a Cráneo Rojo.
Las cualidades que poseen pueden utilizarse en función del rival, ya que el cartucho te permite cambiar durante la partida al miembro de Los Vengadores que actúa. La sustitución únicamente puede realizarse en el momento en que se pierda una vida y exista, al menos, una posibilidad de continuar el juego.

Directos al espacio

La aventura se desarrolla en cinco escenarios diferentes. El primer síntoma de peligro es la llamada de auxilio de una ciudad que requiere los servicios de Los Vengadores, que acuden con la misión de limpiar sus calles. Después de superar este trámite, llegan avisos de otras poblaciones atacadas, por lo que inician un peligroso vuelo hacia la tercera fase. En esta ocasión, se trasladarán a las profundidades marinas, donde les ayudará el Príncipe Namor.
La Luna es el escenario del siguiente nivel, donde debemos destruir el láser que suministra la energía a los villanos. Esta fuente de energía no se encuentra hasta la última fase, en la que nos enfrentaremos contra Cráneo Rojo.

Doble diversión

El cartucho permite la participación simultánea de dos jugadores. Existe la opción de celebrar combates, al mejor de tres, entre los componentes de Los Vengadores.
El juego reproduce con veracidad a su antecesor en recreativas. Aunque la combinación de sus elementos no lleva a un resultado nada novedoso, no cabe duda que este cartucho es un pasatiempo especialmente indicado para los seguidores de Los Vengadores.

JAVIER ITURRIOZ

CAPITAN AMERICA

Nombre real
Steven Grant Rogers.

Identidad doble
Pertenece a la elite del ejército de los Estados Unidos y es una pieza clave de los servicios de inteligencia.

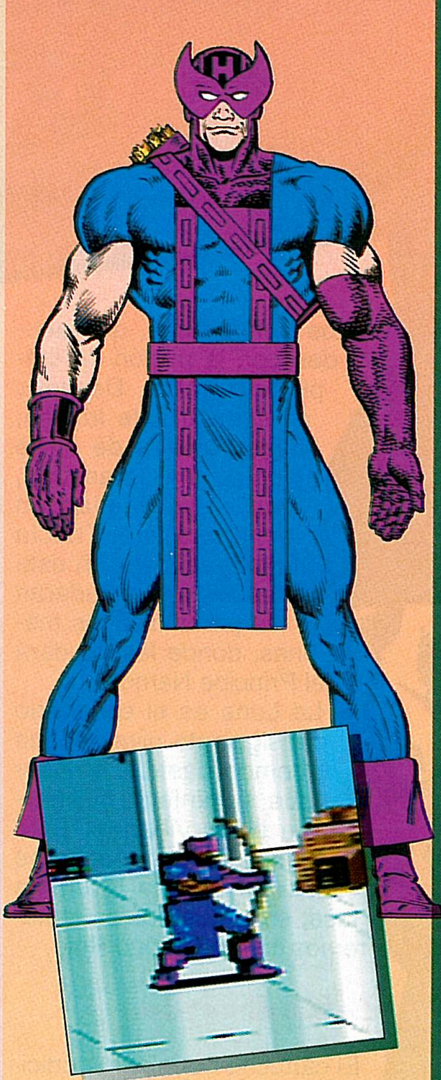
Descripción física
Altura: 1'85 metros; peso: 99 kilos; ojos azules, pelo rubio.

Poderes y habilidades
Maestro en la lucha cuerpo a cuerpo y en artes marciales. Posee conocimientos especiales de estrategia de combate y supervivencia. El tratamiento de suero Super-Soldier y el vita-rayo transformaron su pobre físico y ha llegado a alcanzar el punto más alto de la perfección humana. Es inmune a todas las enfermedades.

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

Interés: 84
Diversión: 85
Gráficos: 82
Originalidad: 76
Sonido: 83

OJO DE HALCON



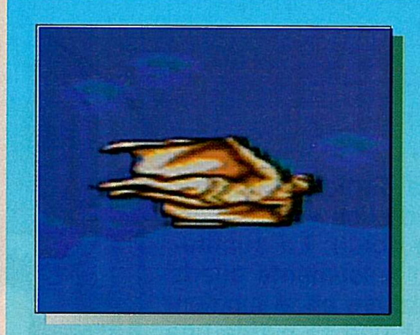
Nombre
Clinton Francis Barton

Identidad doble
Secreta, lucha contra el crimen desde que descubrió en una feria su extraordinaria habilidad con el arco.

Descripción física
Altura: 1'83 metros; peso: 100 kilos; ojos azules; pelo rubio.

Poderes y habilidades
Increíble destreza con el arco.

VISION



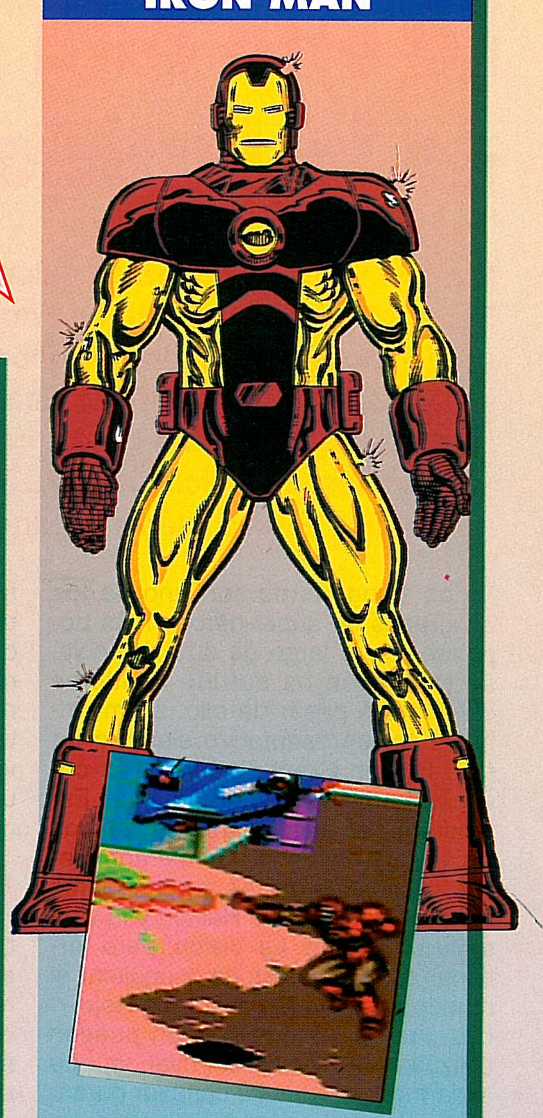
Nombre
Vision

Identidad doble
Vida artificial creada en un laboratorio en el año 1939.

Descripción física
Altura: 1,85 metros; peso: densidad variable; ojos oro.

Poderes y habilidades
Fuerza y reflejos superiores a los humanos. Absorve y utiliza energía solar.

IRON MAN



Nombre
Anthony Edward "Tony" Stark

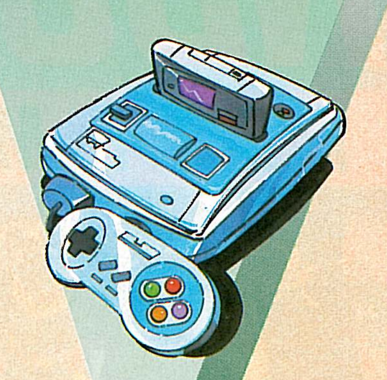
Identidad doble
La creencia es que éste es el sucesor de un Iron man anterior que fue asesinado.

Descripción física
Altura: 1'81 metros; peso: 83'2 kilos; ojos azules; pelo negro.

Poderes y habilidades
Inteligentísimo. Su armadura le aporta una gran resistencia.




SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SOLO PARA VALIENTES
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45



SONIC BLAST MAN

Golpes de cien megatones

Super Nintendo: acción

Sería muy fácil decir que la Super Nintendo ya tiene su Sonic, pero, entre la mascota de Sega y las posibilidades de este héroe galáctico, hay tanta diferencia como entre un juego de plataformas y otro de acción. SONIC BLAST MAN es una especie de guerrero total, que se enfrenta a sus enemigos con puñetazos que para sí quisiera el propio Mike Tyson. Su golpe más efectivo, para ir haciendo boca, es equivalente a una bomba de cien megatones.

Vestido de azul, y equipado con un sofisticado traje, este súper héroe ha de enfrentarse con una galería de humanos y monstruos a base de una variada gama de golpes, que se derivan de la utilización del pad de control en unión a los distintos botones del mando. Además, posee como ventajas adicionales la posibilidad de sonido estéreo y la opción de uno, tres o cinco jugadores. De igual manera puedes elegir, en la pantalla de opciones, tres niveles distintos de dificultad.



Villanos viscosos, navajeros de la peor calaña, gamberros a sueldo, y demás maleantes de extraña procedencia, pondrán a prueba al héroe.

Cinco son las fases que tendrás que superar hasta encontrarte con otro guerrero semejante al tuyo en una lucha sin tregua que nos devuelve la eterna pugna entre el Bien y el Mal.

Primero, para ir abriendo boca, te las verás con un sin fín de navajeros y macarras de pacotilla sin escrúpulos, que serán un aperitivo, una perita en dulce, en comparación con los seres mutantes o alienígenas que surgirán a medida que escales los distintos niveles.

En un "más difícil todavía", aparecerán monstruos en forma de babosas radioactivas, que se metamorfosean en villanos traslúcidos y que cuentan, entre sus muchas habilidades delictivas, con la peculiaridad de poder desplazarse como gigantes saltimbanquis. Además, como si del mismísimo Hombre Elástico, líder de los Cuatro Fantásticos se tratase, pueden extender sus brazos articulados hasta más allá de lo imaginable.

Pega, que algo queda

Muchas son las virtudes que atesora este cartucho. Quizá la más sobresaliente de todas sea la impecable realización gráfica que, endulzada con la posibilidad de disfrutar del sonido estéreo, imprimen un realismo ejemplar.

Los scroll de fondo y las presentaciones de cada nivel son como fotografías que, dada su calidad, quisiéramos ver colgadas en nuestra pared, aunque sin la amenaza de esos horribles monstruos, por supuesto. Sin embargo, la gran imaginación que se ha derrochado en diseñar las pantallas ha debido exigir tan arduas horas de trabajo que, sin duda, han dejado a los programadores exhaustos a la hora de presentarnos a los muchos enemigos que pueblan este programa.

PEGAMENTO...Y MEDIO

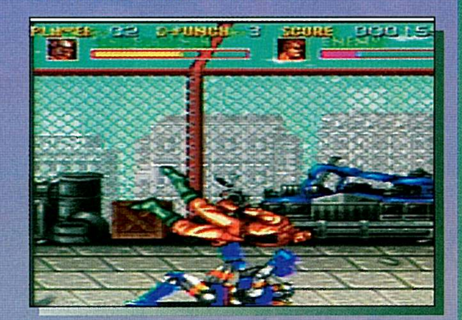
PUÑETAZO EXPLOSIVO

Aprieta el botón "L" y tu Sonic comenzará a destellar. Pulsa "Y" para descargar un golpe de cien megatones.



LLAVE DE JUDO

Mientras golpeas sin piedad a tu adversario, termina la serie apretando el botón "Y", y la parte inferior del pad, para conseguir que el contrario vuele por encima de tus narices.



BOMBA DE TORNILLO

Pulsa el botón "A" del pad de control y dejarás fuera de combate a todos los enemigos que se encuentren a tu alrededor. El problema es que te encontrarás indefenso durante unos segundos.



LANZAMIENTO FUERA DE LA PANTALLA

Una especie de "bolo punch" se producirá cuando tengas sujeto a un enemigo y le sigas golpeando al apretar el pad en la dirección correspondiente. Con él mandarás a tu rival fuera de la escena.



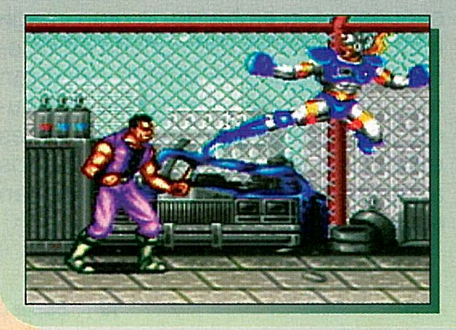
LANZAMIENTO EN PICADO

En el momento en que observes que uno de tus adversarios comienza a ver estrellitas, acércate y agárralo.
El movimiento en rotación le dejará fuera de combate.



PATADA

Cuando hayas apretado el botón "B", Sonic saltará. En ese momento, aprieta el pad hacia la derecha o la izquierda para descargar la patada.



UPPERCUT

El botón "Y", combinado con la parte superior del pad, hará que envíes un *uppercut* a tu adversario, que se representa por una bola de fuego en forma de media luna.



LANZAMIENTO CON UNA MANO

Cuando te acerques a cualquier oponente, podrás agarrarlo. Pulsa el botón "Y" junto a la parte inferior o superior del pad para lanzarlo en la dirección deseada.



En pantalla



La elegancia de movimientos de este fortísimo luchador recuerda más la agilidad de un sofisticado bailarín que la rudeza de un implacable defensor de la ley.

En cada nivel, exceptuando el jefe, únicamente contamos con tres adversarios que presentan formas o movimientos distintos. A partir de ahí, el color marcará las diferencias en cuanto a su resistencia y capacidad de ataque.
En cuanto a movimientos y posibilidades, el personaje central es todo un hallazgo. No sólo atrae por su figura, sino que es capaz de llevar a cabo cualquier golpe con una elegancia y suavidad que, en apariencia, no se corresponden con su anatomía robótica.

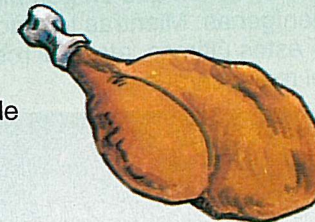
MERCHE GARCIA

Para sacar ventaja

Entre golpe y golpe puedes recoger seis objetos que repondrán tus niveles. La manzana recupera una pequeña porción de energía, mientras la hamburguesa produce mayores efectos en este sentido. Pero, no hay nada comparable al pollo asado, que te coloca la barra en su punto máximo.
Con el guante dispondrás de mayor número de puñetazos explosivos, y cada casco supone una vida. Las bolsas, según el tamaño, incrementan la puntuación en 1.000 ó 2.000 mil puntos.



Normalmente, estos objetos se encuentran dentro de barriles o cajas que debes golpear, aunque otras veces surgen al eliminar ciertos enemigos. Si aparece alguno, cójelo enseguida colocándote sobre él y pulsa, simultáneamente, el botón "Y" y la parte inferior del pad.
Cuando encuentres estos objetos, desconfía, porque la siguiente oleada de adversarios será mucho peor que la recientemente superada.



SONIC BLASTMAN

Interés:	88
Diversión:	82
Gráficos:	92
Originalidad:	86
Sonido:	85

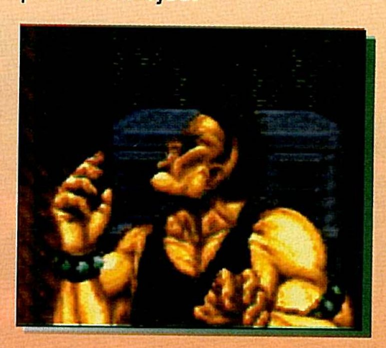
SE BUENO

Dispones de tres golpes para ganar puntos en las pantallas de bonos. Aunque termines el juego, sólo podrás jugar cuatro de las cinco. Apunta al centro y dale con fuerza



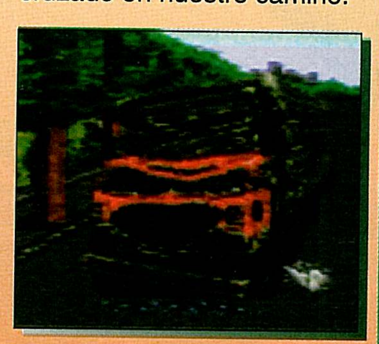
EL SECUESTRADOR

Ha capturado a la chica. Centra el guante en su fea cara y ya verás cómo le pones los ojos.



EL AUTOBUS

No le importa atropellar a un bebé. Su carrocería será chatarra después de haberse cruzado en nuestro camino.



EL EDIFICIO

Guarda una bomba en su interior, pero seguro que sus efectos no serán tan destructivos como tus puñetazos.



EL CANGREJO

¿A qué viene? Dale un buen golpe en la cara y degustarás sus exquisitas y jugosas patas cocidas con laurel.



EL ASTEROIDE

Quería precipitarse contra nosotros pero, cuando le alcanzamos en su epicentro, cambia los cráteres por chichones.



LA GALERIA DE LOS HORRORES

NIVEL 1

La fase de los villanos culmina con un enemigo tan grande como rápido. Muévete sin cesar y piensa que la llave de judo será tu mejor arma.



NIVEL 2

La factoría concluye con dos criaturas deformes. Su especialidad son los barridos. Vete eliminándolos uno a uno sin que te rocen sus afiladas uñas de acero. El *uppercut* puede ser una buena elección.



NIVEL 3

El núcleo de la criatura culmina con un repelente bicho que escupe huevos de los que surgen más alienígenas. Mientras te preocupas de estos últimos, ataca el rostro del malencarado jefe.



NIVEL 4

Los robots de laboratorio se cierran con un monstruo verde de increíbles recursos, que incluso dispara. Esquívale y no te olvides de la bomba de tornillo si no posees suficientes puñetazos explosivos.



NIVEL 5

El "heavy" Blast Man aparece al final del juego. Necesitarás todo tu ingenio y arsenal de recursos para eliminarle. Al final, no aparecerá la correspondiente pantalla de bonos y sí los títulos de crédito.




SEGA
MEGA DRIVE
¿TODAVIA NECESITAS
UNA RAZON
PARA COMPRARTE
LA SEGA
MEGA DRIVE?



Es la SEGA
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Con
Una velocidad de procesado de
Además, la sensación de profundidad es t
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales s
ES LA CONSOLA QUE SIEM
Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde el
Y todo, por un Mega prec

MEGA ACCION

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. El juego de lucha más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen.
¿A quién eliges?. Usa cañerías, bates, botellas...todo puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oido nada igual en un videojuego!.

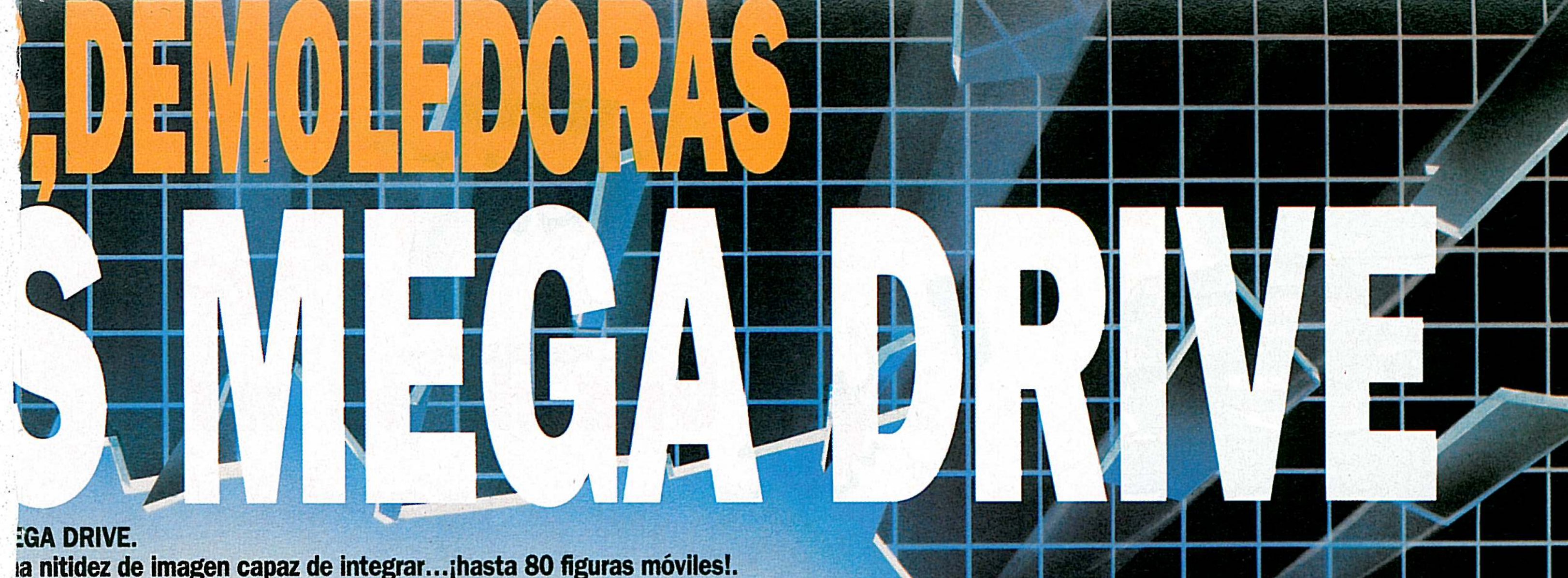
SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El maestro Ninja que se impone con su magia en todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego". Usa su temible espada, o diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas, música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.

GOLDEN AXE:
¡¡ Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases más. Recupera el "Hacha de Oro", con tus poderosos aliados. Cada uno tiene su propia magia:
El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal.
¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.

SONIC:
¡Con él, todo es posible!. Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad con giros de 360º. Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez. ¡Una aventura única!.



Unitros



EGA DRIVE.
a nitidez de imagen capaz de integrar...¡hasta 80 figuras móviles!.
auténtico vértigo...¡7,6 MHZ!.
al gracias a sus 12 "Scrolls" interactivos.
ultáneos! 6 en estéreo y voces digitalizadas.
RE HAS QUERIDO TENER.
imer momento. Con 4 juegos incluidos que han arrasado, por sí mismos.
¿Se puede pedir más?.

MEGA PACK

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

SUPER HANG ON:
¡Ponte como una moto con éste simulador idéntico a la máquina recreativa!. De salida, la opción es tuya: Original, Arcade o Campeonato. Suma puntos en los circuitos de 4 Continentes en 48 fases de alta tensión. Tu pilotaje es decisivo. A más nivel, menos tiempo disponible. ¡Apura las frenadas!. Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!.

WORLD CUP ITALIA:
¡El mayor espectáculo futbolístico de todos los tiempos!. 25 selecciones y terreno de juego a elegir. ¿Campeonato o amistoso?. ¿1 ó 2 jugadores?. Todo vale. Pases medidos. Driblings. Remates de chilena, de cabeza... Increíbles primeros planos que resaltan la acción con todo detalle. ¡Rematadamente divertido!.

COLUMNS:
La versión más moderna y enrollada del viejo "Tetris". Tres modos de juego: Original, Arcade o Flash. 1 ó 2 jugadores. Elige música y nivel de dificultad y ordena las joyas por colores. En horizontal, vertical o diagonal. ¡¡En 100 fases distintas entretenidas a más no poder!!.

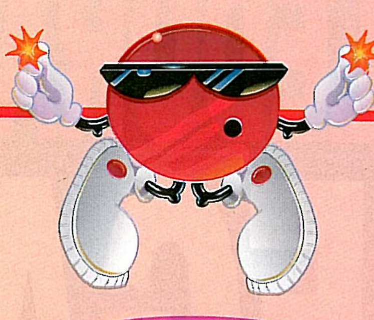
SONIC:
¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos!. ¡No hay nada que se le aproxime!. El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.



LA LEY DEL MAS FUERTE



Mega Drive: arcade-plataformas



SPOT

Una chapa muy marchosa

Quizá para los consumidores gaseosos europeos Spot es sólo un anglicismo del que nada sabemos. Sin embargo, si le preguntas a cualquier chaval americano acerca de él, gritará sin dudarlo: "es la mascota de 7-Up". Spot se ha convertido en un serio competidor de otro compañero emblemático de la marca estadounidense: Fido Dido.



Dura existencia la de la pobre chapa Spot. Pasar los días promocionando bebidas la ha convertido en una chapa marchosa, con una tendencia desmesurada al ocio y unas ganas locas de vivir. Siempre con gafas oscuras en los ojos y una enorme sonrisa que le cruza la cara de lado a lado, chasquea los dedos sin parar abriendo la sed de todo los transeúntes de las playas californianas.

Quizá los niños americanos no hayan jugado jamás partidos de fútbol con chapas o, quizá lo acaben de descubrir; pero, el caso es que a uno de los chavales le ha dado por hacerse con una colección de ellas y, mal que le pese, Spot se ve obligado a dejar de tomar el sol y comenzar una sudorosa aventura en busca de sus metálicos congéneres.
Es posible que te pueda parecer una perogrullada, pero Spot no es más que una chapa y, como tal, tiene bastantes más limitaciones de las que su vanidad le permite reconocer. Por ello, necesita tu ayuda para guiar sus "macarrónicos" pasos.
Nuestra búsqueda comienza en "Shell Shock", la primera fase. Una enorme playa se erige como el duro escenario de las correrías de Spot. Por primera vez en muchos años, se ha dado cuenta de que en las playas hay algo más que niñas guapas, tablas de surf, cachas mostrando músculos y demás fauna. La nueva realidad que se abre ante sus ojos es más dura: tendrá que vérselas cara a cara con cangrejos que blanden peligrosas pinzas. Su misión consiste en conseguir las chapas que

Los juguetes serán tus más terribles enemigos en "Toying Around".



Spot es el único capaz de rescatar a sus "colegas" del aprieto en que se han metido.

se encuentran en la zona superior de la pantalla; para alcanzarlas, deberá apoyarse en los globos y burbujas que le fabrican una escalera añil hacia sus amigos.

La segunda fase, "Pier Pressure", transcurre en el club náutico, cuyas pantallas forman un laberinto, en el cual nos veremos atacados por cangrejos, ratones lanzadores de queso, y peligrosas abejas. Debemos hacer uso de las sogas marineras para saltar de un lugar a otro. En "Off the Wall", y tras atravesar un muro, nos encontraremos en una ratonera. En ella, debemos evitar a sus roedores ocupantes –que tienen un cariño especial al rojo carmesí que luce la chapa de 7-Up–, y las trampas que han puesto para cazarlos. Por fortuna para ella, es posible utilizar estas trampas como trampolín para alcanzar lugares elevados.

Nuestro siguiente objetivo en el rescate es "Wading Around". En este nivel nos encontraremos en el baño de la casa del chaval.

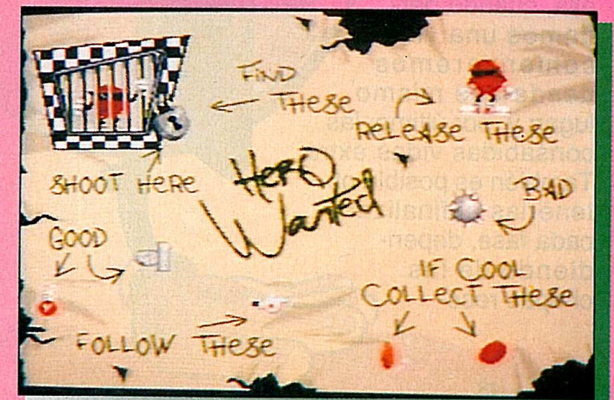
Spot no sabe si el "niñito" en cuestión tiene mala leche, o tan sólo quiere jugar; pero su capricho por guardar la jaula con las chapas secuestradas encima de una bañera llena de agua, parece demasiado para alguien acostumbrado a pasar el día silbando. Esquivando a las ranas, debemos hacer uso de los nenúfares, barcos, cohetes y ovnis para llegar a la celda, con el problema añadido de que, si no somos rápidos, los pérfidos platillos volantes nos harán caer al líquido elemento.

En "Toying Around" los juguetes serán nuestros compañeros más inmediatos. Algunos de ellos son peligrosos, debido a que sus movimientos son demasiado mecánicos para los pasos arrítmicos y atolondrados de "John Travolta" Spot.

La verdadera dificultad de esta fase son los ajustados saltos entre plataformas que debemos realizar; si fallamos en ellos, caeremos encima de peligrosas espinas y, aunque nosotros creamos que la piel de una chapa está hecha a prueba de bombas, Spot se encargará de echarnos la bronca si la dejamos caer al vacío. Nuestro siguiente destino, "Locomotive", nos lleva a subirnos en marcha al techo de un tren de juguete, donde vaqueros con certeras pistolas intentarán detenernos. Recorriendo todo el tren, llegaremos hasta nuestro amigo.



Las burbujas de jabón pueden ser utilizadas para alcanzar las zonas más elevadas de la pantalla.



En pantalla



En la laberíntica fase de "Radical Rails", la velocidad es lo que prima.

Por duro que pueda parecer su aspecto, al cangrejo no parece preocuparle la posibilidad de romperse una de sus mandíbulas en su intento de devorar a Spot.

En "Locomotive" nuestra valiente y rockera chapa debe tomar al asalto un tren de juguete en marcha.

Al fin, "Radical Rails" nos conducirá por un complejo entramado de ascensores y tuberías hasta el último de los amigos de Spot.
Cada fase cuenta con sus propios enemigos, no muy difíciles de esquivar, a los que podremos destruir con los rayos mágicos que lanza nuestra chapa favorita. Entre los objetos que debemos recoger aparecen: las chapas, para superar cada fase debemos recoger un mínimo de ellas; la chapa 7–Up, con ella obtendremos siete chapas de una sola tacada; el reloj, que nos concederá más tiempo; la bandera, si pasamos sobre ella, cuando perdamos una vida comenzaremos desde ese mismo lugar; y, por último, las consabidas vidas extra. También es posible obtenerlas al finalizar cada fase, dependiendo de las chapas recogidas, y del tiempo empleado en rescatar al compañero de Spot.
El juego no permite continuar desde el comienzo; si recoges 75 chapas en el transcurso de un nivel, al finalizar éste accederás a una fase de bonus donde, en un tiempo limitado, debes llegar escalando con ayuda de las burbujas presentes, hasta una de las letras que componen la palabra VIRGIN, consiguiendo así el tan deseado "continue".
Este cartucho de **Megadrive** no es la primera incursión de la mascota Spot en el mundo de los videojuegos. Hace aproximadamente un año, apareció un programa de reflexión para ordenadores personales, en el cual debíamos comer sobre un tablero las chapas del jugador contrario. El que ahora nos ocupa varía totalmente el sistema de juego, pasando de la paciencia y tranquilidad, a un frenético arcade–plataformas.
Los gráficos son buenos y muy coloristas, explotando al máximo la paleta gráfica de la consola. Pero el verdadero encanto de este cartucho, y donde mejor se refleja la sabiduría de sus programadores, es en los movimientos del per-

Para sacar ventaja

Recoge todas las chapas que encuentres en tu camino, ya que, además de poder acceder a la fase de bonus, será más factible que consigas una vida extra en los interludios entre fases. El juego siempre sigue la misma secuencia, apréndete dónde se encuentran las trampas de cada nivel, y te será más fácil avanzar en posteriores partidas.

Ojo avizor y mucho cuidado con los clavos o perderás parte de tu energía.

La fase de bonus trancurre en el interior de la verde botella de 7–Up. El objetivo es escalar con ayuda de las burbujas, hasta llegar a una de las letras de la palabra VIRGIN, para conseguir un "continue".

SPOT

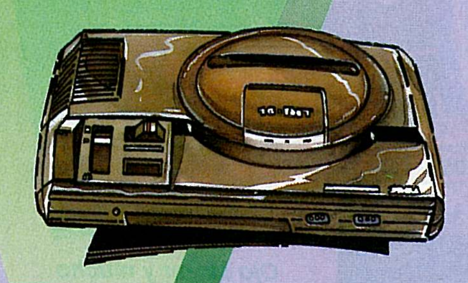
Interés:	91
Diversión:	89
Gráficos:	93
Originalidad:	81
Sonido:	97

sonaje que, además de variados y rápidos, están muy detallados. Al igual que éstos, los excelentes escenarios de fondo de pantalla también han sido tratados con grandes dosis de humor y simpatía. Otra buena cualidad del cartucho es su brillante banda sonora, con trepidantes melodías surferas. Todo un acierto de la compañía **Virgin**, que te sorprenderá por sus agradables características y por sus originales fases.

ANTONIO GREPPI



Tendrás que ser el más rápido de este imaginario e increíble Oeste de juguete si quieres salvar el pellejo o, mejor dicho, la chapa.



Mega Drive: simulador

FATAL FURY

Asuntos de familia

Es una guerra de familias, pero no se trata de Montescos y Capulettos enzarzados en una trágica historia de amor. El final será, a buen seguro, mucho más violento y espectacular; por que con los hermanos Bogard, expertos luchadores, no se juega, y Geese Howard cometió el error de matar a su padre.



El poder de transformación de Joe Higashi le convierte en un peligroso tigre de fuego.

Jeff Bogard fue, antaño, uno de los luchadores mejor preparados del mundo. Hace tiempo que se retiró del combate, aunque su amor por las artes marciales estaba muy lejos de resignarse al olvido consentido. Rebelado a un ostracismo que sus músculos, aún fuertes y ágiles, no podían soportar, reunió todos los ahorros que había guardado a lo largo de su vida para organizar un campeonato de lucha en el que pudiera participar cualquier persona que no tuviera miedo a recibir golpes. El ganador se proclamaría indiscutible Rey de los Luchadores.

El primer año en que se celebró el concurso, Jeff Bogard se presentó como uno más de los luchadores. No imaginaba que, detrás de las sombras, un siniestro personaje llamado Geese Howard aguardaba el momento de acabar con su vida y hacerse con el control de todo el negocio de la lucha.
Ambos tuvieron la oportunidad de enfrentarse durante dos largas horas de intenso combate, en el que la resistencia de Geese le llevó en volandas a la victoria. El árbitro paró el duro encuentro ante el inminente derrumbamiento de Jeff, pero Geese no estaba dispuesto a terminar ahí y,



Andy y Terry Bogard, y Joe Higashi, han unido sus fuerzas para destruir la hegemonía en el mundo de la lucha de Geese Howard.

realizando un extraño movimiento con los brazos, invocó un intenso rayo de luz que, con un simple roce en el cuerpo del indefenso Jeff Bogard, y ante el asombro de todos los presentes provocó su inmediata desintegración.
Durante los siguientes años el campeonato se siguió celebrando, pero nunca adquirió la emoción de aquella primera edición. La monotonía se convirtió en la seña de identidad de un evento que había nacido como un gran espectáculo. Sin embargo, en la edición que está a punto de celebrarse algo va a cambiar. La inscripción de dos hermanos apellidados Bogard ha despertado la expectación de todo el mundo, y en especial de Geese Howard. La guerra entre las dos míticas familias de luchadores continúa y, por lo que parece, en esta ocasión no habrá supervivientes.

CARLOS F. MATEOS

TRIO DE ASES



TERRY BOGARD



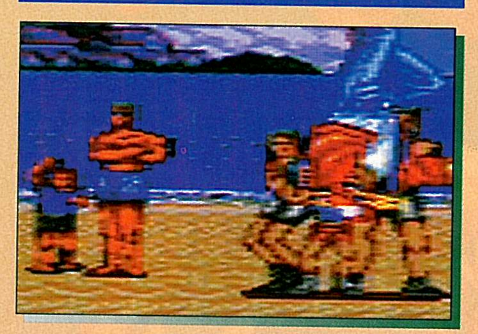
El mayor de los hermanos. Su carácter rebelde le llevó a introducirse en las peleas que formaban las pandillas más violentas de su barrio y adquirió una gran habilidad con sus puños y piernas. Su padre le enseñó las excelencias del kung–fu, y su cuerpo se transformó en un arma letal. Ahora tiene que demostrarlo frente al asesino de su progenitor.

EARTH-QUAKE PUNCH





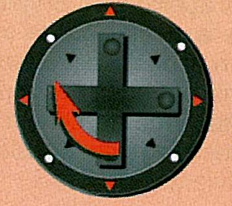
FLY PUNCH

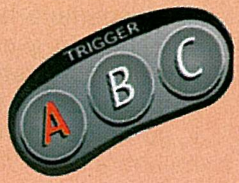




LIGHT PUNCH



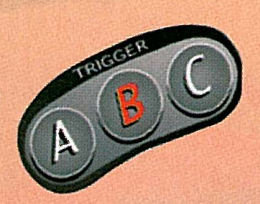




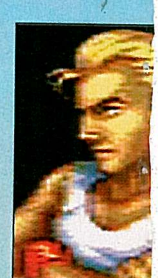
FLY KICK







ANDY BOGARD

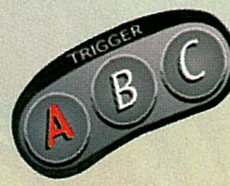


El miembro más pequeño de la familia Bogard. Andy es tranquilo y reposado. Por esta razón, el arte del kung–fu que pretendía enseñarle su padre le

SHO-BU-KEN







OI-ZUKI









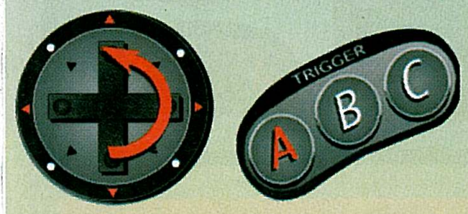




parecía muy violento. Decidió adentrarse en el conocimiento de las técnicas de combate propias de los templos Shao–lin, consiguiendo una perfecta coordinación entre el cuerpo y la mente.

MAWASHI-ZUKI





OI-GERI





JOE HIGASHI



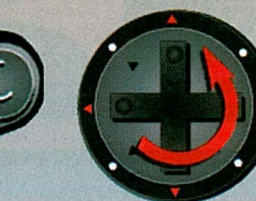
Gran amigo de los dos hermanos Bogard, su afecto por ellos le ha llevado a odiar a Geese con la misma intensidad que Andy y Terry. Estudió en Thailandia para perfeccionar su lucha, y ahora es un experto Thai–Boxer. Su estilo es temido y famoso entre todos los que han tenido la mala fortuna de probar la terrible dureza de sus golpes.

TORNADO UPPERCUT





LIGHT KICK



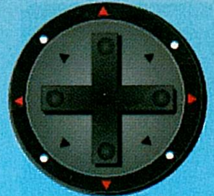
TIGER KNEE

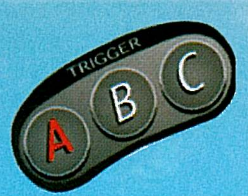




ONE THOUSAND ARMS







REPOKER



MICHAEL MAX

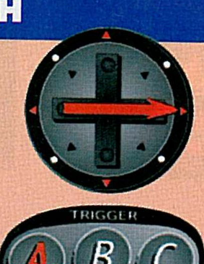
Tras el último encuentro que tuvo frente a Joe Higashi, se dedicó a mejorar una técnica parecida a la de su rival. Ahora, es capaz de generar un tornado más potente que el de Joe.

TORNADO JAB



TRIGGER A B C

THROW PUNCH



TRIGGER A B C

RAIDEN

Dicen que protagonizó King Kong y es que, si algo le caracteriza, es su enorme tamaño y su crueldad. Le expulsaron de la liga de lucha libre por su excesiva violencia.

MORTAL BLAST

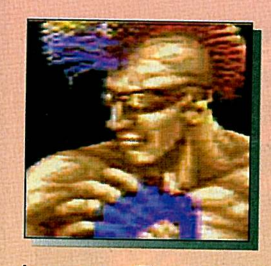


TRIGGER A B C

MORTAL BLOWING



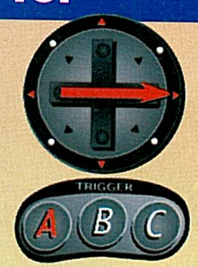
TRIGGER A B C



DUCK KING

Detrás de su aspecto estrafalario se esconde un gran luchador callejero. Los que se han enfrentado con él, y han vivido para contarlo, le han descrito como un torbellino humano. Es capaz de girar sobre sí mismo, como si fuese una peonza, y propinar un golpe demoledor.

FATAL WHIPPING-TOP

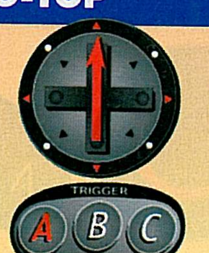


TRIGGER A B C

FATAL JUMP WHIPPING-TOP

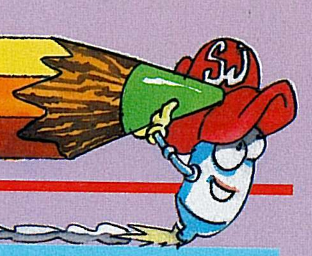


TRIGGER A B C

VERTICAL WHIPPING-TOP



TRIGGER A B C

DE MALVADOS





RICHARD MEYER

Llamado también "el mono asesino", entrenó sus piernas durante años. Muchos son los que dicen que prefieren la arremetida de un toro a una sola patada de Richard.

MONKEY KICK





MORTAL MILL





INVERTED MONKEY KICK



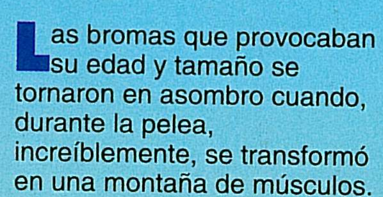




FATAL FURY

Interés:	92
Diversión:	90
Gráficos:	93
Originalidad:	86
Sonido:	85





TUNG FU RUE

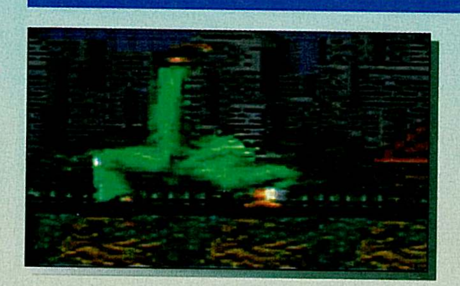
Las bromas que provocaban su edad y tamaño se tornaron en asombro cuando, durante la pelea, increíblemente, se transformó en una montaña de músculos.

GASHI-ZUKI





MAE-TOBI-GERI







WA-GERI





WA-ZUKI





EA SPORTS TE OFRECE

TODA LA ACCION





LAS EMOCIONES... LAS CAIDAS... L
NBA
NHLPA
TOCCHET
ROENICK
ROY
YZERMAN
BOURQUE
MOOG
LAFONTAINE
LEETCH
NBA is a registered trademark of NBA Properties, Inc. The individual NBA team insignias depicted are trademarks which are the exclusive property of the respective teams and may not be reproduced without the written consent of NBA Properties, Inc. National Hockey League Players Association and the logo of the NHLPA are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts. John Madden Football '93 and EA Sports are trademarks of Electronic Arts. PGA TOUR is a registered trademark.
Original Nintendo Seal of Quality
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
BULLS vs BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS
NHLPA HOCKEY 93
JOHN MADDEN FOOTBALL '93
PGA TOUR GOLF
LICENSED BY
Nintendo
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

AS JUGADAS Y LAS REPETICIONES.

Bulls vs. Blazers And The NBA® Playoffs™, NHLPA™ Hockey '93, John Madden Football™ '93, y PGA TOUR® Golf son los juegos de deporte más vendidos del mundo. ¿Por qué? Porque en EA tenemos el siguiente dicho: "Si es asi en la realidad, tiene que ser igual en la pantalla".

No más modificaciones de las reglas para facilitar las cosas. No más jugadas preparadas para ofrecer lo que llaman "emoción".

Juega contra verdaderos profesionales, en condiciones reales y en canchas, pistas y estadios autenticos.

Por eso son los únicos juegos en los que los autoridades en la materia como el PGA TOUR, John Madden, el NBA, y el NHLPA están dispuestos a poner sus nombres.

Cinco millones de jugadores no pueden estar equivocados.

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Distribuido por: **DRO SOFT**, Moratin 52-4 Dch, 28014 Madrid.Tel: (91) 429 3835.



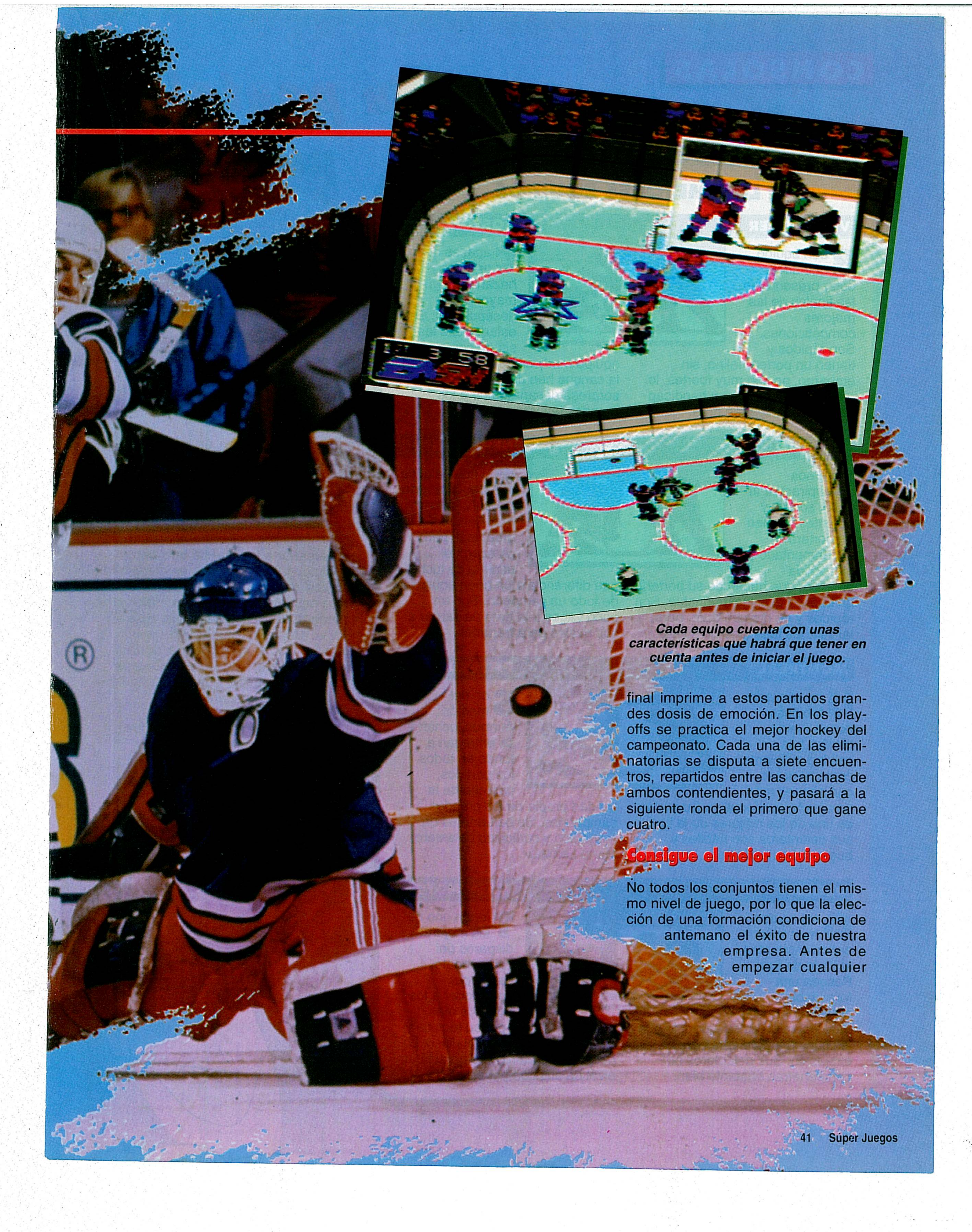
N.H.L.P.A. HOCKEY 93

Goles resbaladizos

El hockey sobre hielo es uno de esos deportes cuya espectacularidad ha sido el reclamo ideal para que los estadounidenses lo hayan profesionalizado y convertido en una máquina más de hacer dinero. Posiblemente, sea una de las prácticas deportivas más desconocidas por el público español; hecho que, sin embargo, no ha coartado a DROSOFT para distribuir en el mercado este cartucho que recoge con fidelidad sus indiscutibles virtudes.

El prestigio de **Electronic Arts** no es fruto de la casualidad. Cualquier producto que lleve su sello tiene una tácita garantía de calidad, diversión y cuidado de los detalles, que lo convierten en objeto de deseo para los amantes de los videojuegos. Entre sus grandes títulos, aparecen multitud de cartuchos deportivos cuya filosofía es reproducir con la mayor fidelidad posible la realidad. Bajo esta premisa ha nacido **N.H.L.P.A. HOCKEY 93,** juego que ofrece la oportunidad de adentrarse en el mundo de este apasionante deporte. Para ello, nos brinda dos posibilidades: participar en la liga regular o en play-offs por el título. Sin duda, la última se erige como la mejor opción del cartucho. La lucha por el triunfo

La calidad de los gráficos logra una reproducción bastante fidedigna de un verdadero partido de hockey.



Cada equipo cuenta con unas características que habrá que tener en cuenta antes de iniciar el juego.

final imprime a estos partidos grandes dosis de emoción. En los play-offs se practica el mejor hockey del campeonato. Cada una de las eliminatorias se disputa a siete encuentros, repartidos entre las canchas de ambos contendientes, y pasará a la siguiente ronda el primero que gane cuatro.

Consigue el mejor equipo

No todos los conjuntos tienen el mismo nivel de juego, por lo que la elección de una formación condiciona de antemano el éxito de nuestra empresa. Antes de empezar cualquier

En pantalla

LOS MEJORES EQUIPOS

VANCOUVER



Buen equipo que suele estar presente en las finales de las mejores competiciones. Son rápidos y tienen un portero felino; sin embargo, no son muy fuertes, lo que puede suponer un handicap serio en una liga tan dura.

BOSTON

Capaces de grandes hazañas y mayores decepciones. Sus estadísticas les sitúan como un equipo mediocre; sin embargo, en la cancha han dado alguna sorpresa desagradable a los grandes favoritos.

CHICAGO

Eternos aspirantes al título, son muy potentes. Tienen un portero experimentado y una sólida defensa, que hacen de su portería un bastión casi inexpugnable. Son rápidos y de disparo duro, pero, tal vez, les falta algo de suerte.

NEW JERSEY

Su potencial de juego debería ser suficiente para llevarles a la gran final, pero carecen del espíritu de lucha que diferencia a un buen equipo de todo un campeón. Son un poco vagos a la hora de cargar a sus rivales para frenarles.

MONTREAL



Una escuadra fabulosa: tienen fuerza, técnica y la calidad suficiente como para ser campeones más de un año consecutivo. Su portero es uno de los mejores de la liga y sus delanteros son hábiles y buenos regateadores.

PITTSBURG

Son del montón. Aunque luchan y se entregan a fondo en todos los partidos, carecen de la calidad propia de los grandes campeones. Su baluarte es un magnífico y codiciado delantero: Mario Lemieux.

DETROIT



Otro equipo muy sólido y serios aspirantes al título de liga. Poseen una formidable defensa pero son muy violentos en su juego, lo que les cuesta alguna que otra expulsión. Sus delanteros se compenetran bastante bien.

WASHINGTON

Tienen uno de los mejores disparos del campeonato, capaz de sorprender a los porteros más ágiles. Destacan por su técnica y su buen movimiento del disco. Lo peor es el portero, que no está al nivel de sus compañeros.



Los mayores niveles de emoción en este juego se alcanzan con los disputados enfrentamientos de play-off.

encuentro, aparece en la pantalla una tabla con las características del conjunto seleccionado y del rival. Una vez escogido el equipo, el cartucho muestra unas tablas con estadísticas de cada jugador. En ocasiones, algún jugador del banquillo puede ser superior a los que se encuentran en cancha. Las opciones se completan con el enfrentamiento de las selecciones integradas por los mejores jugadores de las conferencias Este y Oeste. Con ellos, lograremos sacar todo el jugo a este arcade donde, hasta el griterío del público, nos acerca a la emoción de los grandes choques de la liga americana.

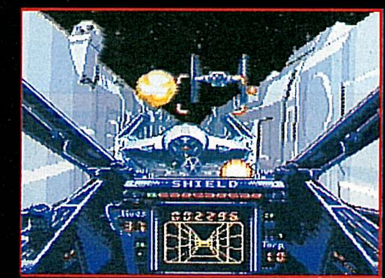
ALBERTO PASCUAL

N.H.L.P.A. HOCKEY 93

Interés:	93
Diversión:	87
Gráficos:	89
Originalidad:	88
Sonido:	89









La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.



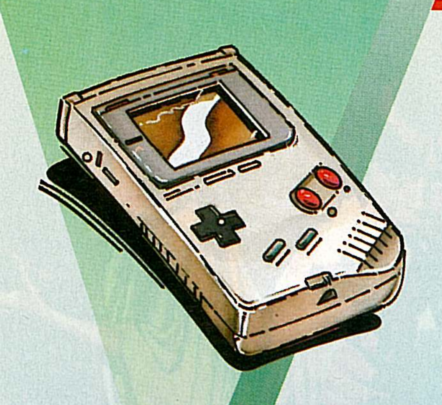
Incluye: • Super Star Wars • Super Mario World • Consola Super Nintendo • Mando de Control • Adaptador a Corriente A/C • Cable Conector RF. • Suscripción al Club Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



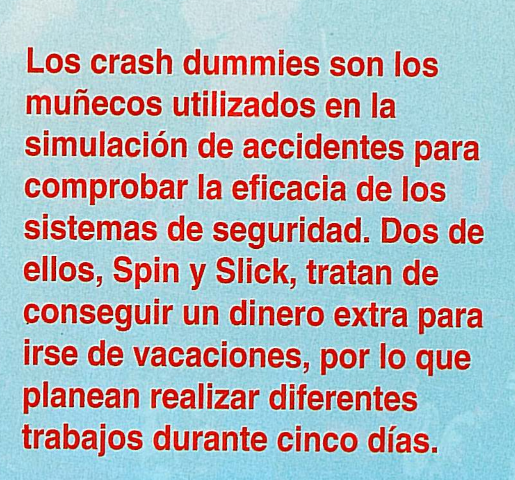
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo



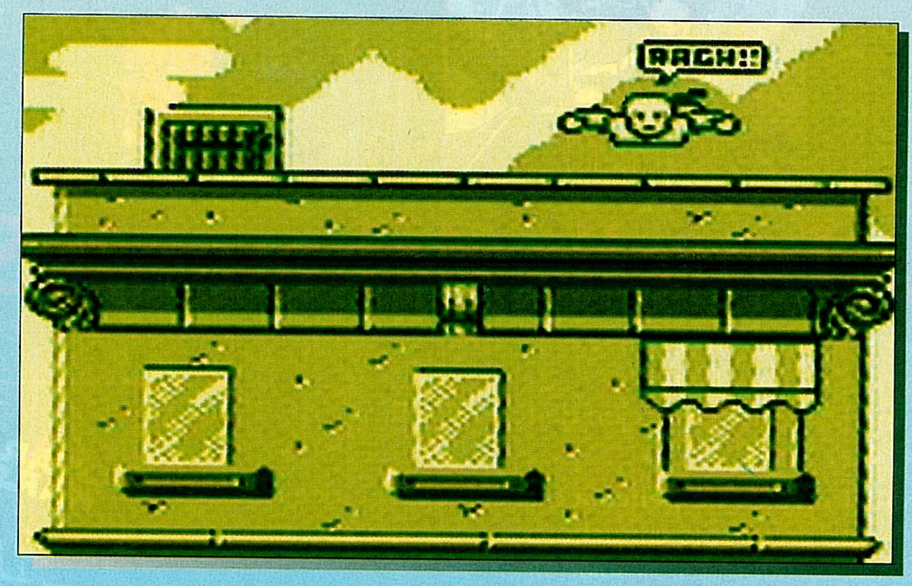
Game Boy: acción

THE INCREIBLE CRASH DUMMIES

Los duros gajes del oficio



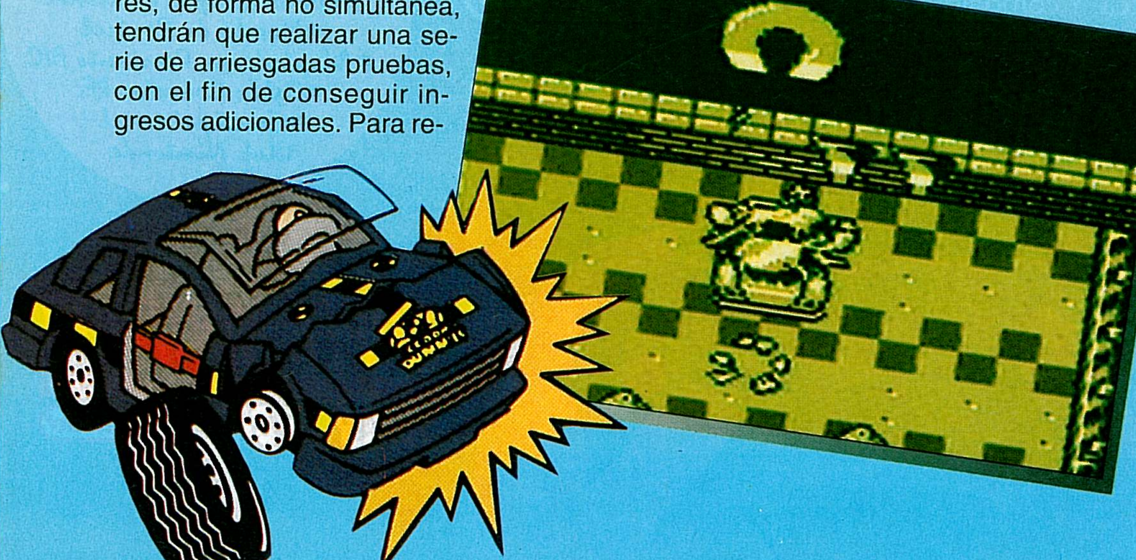
Los crash dummies son los muñecos utilizados en la simulación de accidentes para comprobar la eficacia de los sistemas de seguridad. Dos de ellos, Spin y Slick, tratan de conseguir un dinero extra para irse de vacaciones, por lo que planean realizar diferentes trabajos durante cinco días.



Estos muñecos están acostumbrados a enfrentarse a todo tipo de peligrosas situaciones, motivo por el cual no tienen ningún problema para aceptar cualquier oferta laboral que les propongan. De esta manera, uno o dos jugadores, de forma no simultánea, tendrán que realizar una serie de arriesgadas pruebas, con el fin de conseguir ingresos adicionales. Para recibir el dinero pactado, es imprescindible cumplir una serie de requisitos según la fase en que se encuentren; pero, además, es posible aumentar la cifra de beneficios si se recogen determinados objetos (como billetes en el segundo nivel o muñecos de nieve en el tercero), o si se cumple el objetivo en menos tiempo del fijado.



Un trabajo muy peligroso



El argumento da pie a cinco jornadas, en cada una de las cuales se realiza un trabajo diferente. Consideradas de forma individual, las situaciones en que se ven envueltos los dummies no ofrecen nada novedoso, pero es, precisamente, la unión de ellas la que dota al juego de cierto encanto. A esto hay que sumarle la originalidad de que el objetivo suele ser chocar el mayor número de veces contra vallas, banderas, toldos, balcones et-

cétera, lo que le diferencia de la mayoría de los cartuchos, en los que hay que hacer todo lo contrario. Los gráficos cumplen perfectamente su misión. Lo más destacado son lo toques de humor, que sirven para descargar la violencia innata en todas las pruebas.

Cinco días de cine

Antes de empezar cada prueba, aparecen en pantalla los requisitos para pasar a la siguiente aventura. Los muñecos inician su experiencia laboral como actores de efectos especiales, lo que les obliga a lanzarse desde la azotea de un edificio envuelto en llamas. Más tarde, se convierten en pilotos de coches, para poner a prueba un prototipo de parachoques de aire. A continuación, se trasladan a unas pistas de esquí, en las que deben chocar contra las banderolas para comprobar si están bien sujetas. En las dos últimas jornadas cumplirán un control de calidad en una fábrica de bombas y guiarán misiles. Una vez completados los cinco días, se repite la tarea; pero, cada vez, los objetivos a cumplir se hacen más exigentes. Hay que afinar al máximo si se desea que los dummies disfruten de sus merecidas vacaciones.

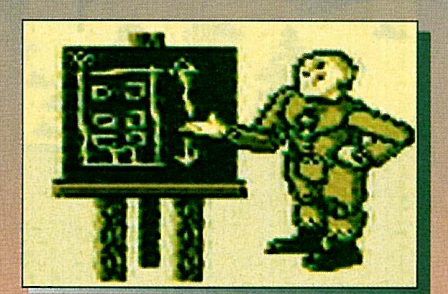
Las articulaciones de los dummies se ponen a prueba durante cinco días de infarto. En más de una ocasión acabarán descabezados.

JAVIER ITURRIOZ

PRIMER DIA

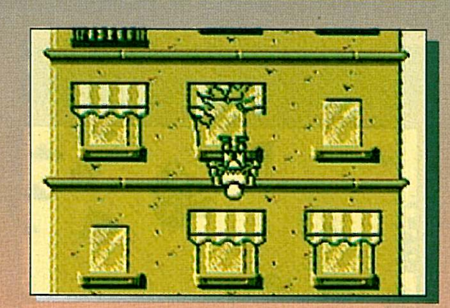
Al comienzo, los dummies actúan como especialistas en una película, en la que deben lanzarse desde lo alto de un edificio en llamas y conseguir una caída espectacular.

OBJETIVO



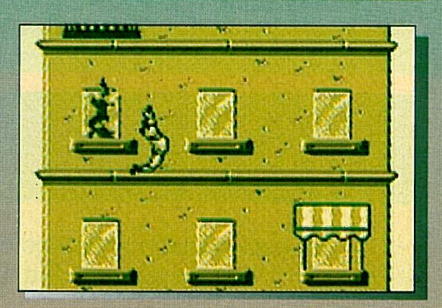
- Romper el mayor número de toldos y balcones posibles, y caer, dentro del tiempo fijado, en un punto marcado en el suelo.

OBSTACULOS



- Fuego: deben evitarse las ventanas de las que salga humo.
- Pájaros: en las fases avanzadas aparecen aves que interrumpen el descenso.

ELEMENTOS



- Balcones: se destrozan con un solo golpe, sea cual sea la posición del muñeco.
- Toldos: únicamente se rompen al primer intento con las posiciones de cabeza y bomba. La postura de caída libre permite rebotar al dummie hasta tres veces en el toldo, y así cambiar la dirección de la caída.
- Palancas: al agarrarse a ellas, hacen que sea posible balancearse.
- Globos: permiten flotar en el aire durante unos segundos.

SEGUNDO DIA

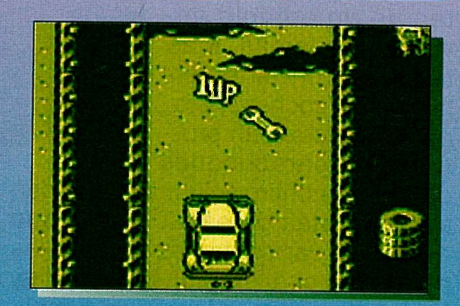
Como pilotos de pruebas Spin y Slick no tienen precio. Así lo demuestran al comprobar la calidad de un nuevo sistema de parachoques hinchable por aire sobre la marcha.

OBJETIVO



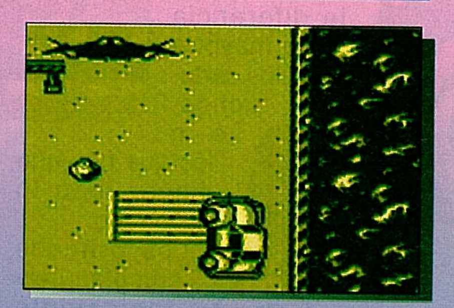
- Dentro de un tiempo limitado los siempre arriesgados dummies tienen que recoger las bombonas de aire suficientes y golpear los conos y barreras que se crucen en su camino, antes de chocar contra el muro final.

OBSTACULOS



- Vallas protectoras: chocar muchas veces con ellas produce desperfectos irreparables en el coche.
- Manchas de aceite: su contacto hace patinar al vehículo, con lo que se pierde momentáneamente su control.

ELEMENTOS



- Conos y barreras: mientras que los primeros no dañan al coche, las vallas sí lo hacen, por lo que conviene eludir los choques con ellas.
- Bombonas de aire: es necesario recoger un número mínimo de estos elementos para que el último choque no sea letal.
- Billetes: aumentan los ingresos.
- Herramientas: reparan los desperfectos del vehículo.
- Rampa: permiten saltar para evitar obstáculos o para recoger algunas bombonas. También hacen posible desplazarse sobre dos ruedas y, así, pasar por lugares estrechos.

TERCER DIA

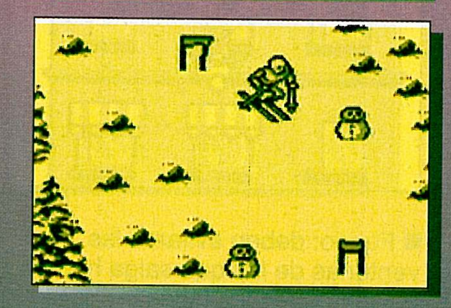
En está ocasión el trabajo consiste en probar si las banderas de una pista de esquí están bien fijadas al suelo.

OBJETIVO



- La misión es tan simple de entender como arriesgada de ejecutar: golpear el mayor número posible de banderas y llegar hasta la meta sin caer.

ELEMENTOS



- Banderas y puertas: chocar con ellas no produce ninguna alteración en el descenso.
- Muñecos de nieve: al golpearlos se consigue dinero extra.

OBSTACULOS



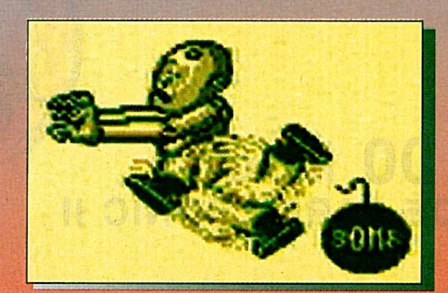
- Piedras: hacen dar a los dummies una voltereta y, además, se pierde su control durante unos segundos.
- Montones de nieve: convierten a los protagonistas en bolas de nieve rodantes que producen un efecto similar al de las piedras.
- Arboles: chocar con ellos significa que se debe empezar de nuevo.



CUARTO DIA

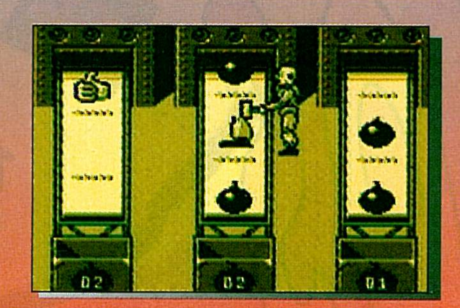
El control de calidad se hace especialmente peligroso si se realiza en una fábrica de bombas, en la que algunas de ellas salen con la mecha encendida y, además, aparecen trozos de dummies por error.

OBJETIVO



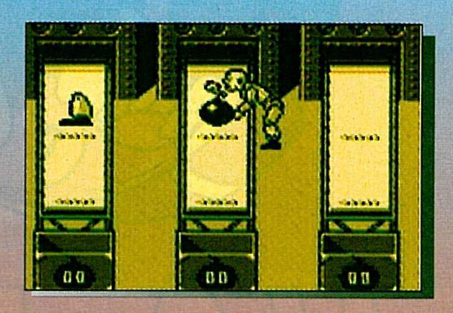
■ Que las bombas apagadas lleguen al final de las tres cintas transportadoras.

ELEMENTOS



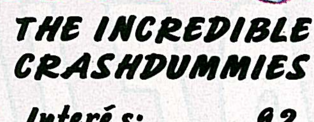
■ Bombas apagadas: hay que dejar que lleguen hasta el final de las cintas.

OBSTACULOS



■ Bombas encendidas: es necesario apagar las mechas antes de que las bombas alcancen el final de la banda transportadora. Si alguna se cuela, se paraliza esa cinta y, además, aumenta la velocidad de las restantes. Si son dos las que se escapan encendidas, hay que empezar de nuevo.

■ Componentes de dummies: es importante sacarlos de las bandas de un martillazo lo antes posible.



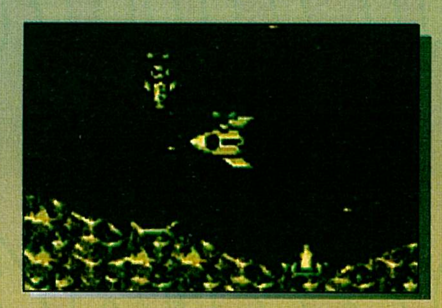
THE INCREDIBLE CRASHDUMMIES

Interés:	92
Diversión:	95
Gráficos:	87
Originalidad:	95
Sonido:	90

QUINTO DIA

La última jornada transcurre en la estratosfera, concretamente guiando misiles dirigibles a través del espacio.

OBSTACULOS

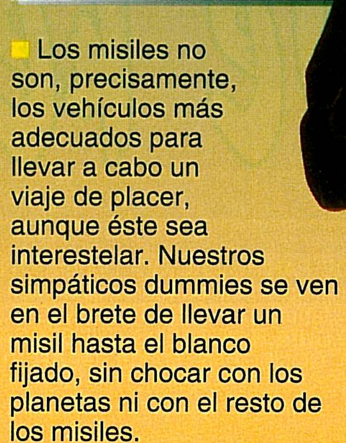


■ Lanzaderas: despiden misiles a nuestro paso, por lo que conviene estar alerta en cuanto se detecte su presencia.

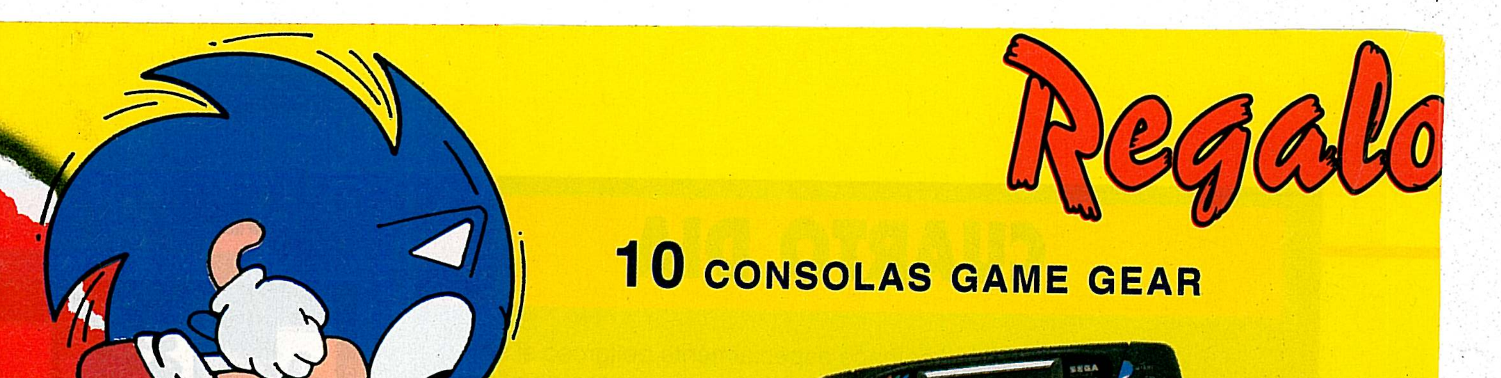
■ La gravedad: para evitar la atracción que ejercen los planetas, el misil puede utilizar sus poderosos motores; pero no es conveniente abusar de ellos, ya que, al aumentar la velocidad, se hace difícil su control.

OBJETIVO

■ Los misiles no son, precisamente, los vehículos más adecuados para llevar a cabo un viaje de placer, aunque éste sea interestelar. Nuestros simpáticos dummies se ven en el brete de llevar un misil hasta el blanco fijado, sin chocar con los planetas ni con el resto de los misiles.







10 CONSOLAS GAME GEAR

100 RELOJES DE PARED SONIC II

NO LOS DEJES ESCAPAR...

Miles de regalos ¡

Al comprar cualquier juego SEGA*, pide una TARJETA DE PARTICIPACION. Deberás rellenarla con tus datos personales y los de tu establecimiento habitual (donde lo has adquirido). Envíala al aptdo. de correos indicado en la misma, adjuntando el código de barras del juego que has comprado. Las primeras cartas recibirán un fabuloso REGALO SEGURO:

MAS DE 8.000 SUPER REGALOS TE ESPERAN

Los regalos se entregarán por orden de llegada: 10 CONSOLAS GAME GEAR, 100 RELOJES DE PARED SONIC II, 150 COLECCIONES DE PINS, 1.000 MOCHILAS BACK PACK, 2.000 CAMISETAS Y 5.000 COLECCIONES DE SUPER ADHESIVOS. Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de estos fabulosos premios: 30 MINICADENAS, 20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE y 10 TELEVISORES 14".

Esta promoción será válida desde el día 16 de Abril hasta el 30 de Junio de 1.993.El sorteo se realizará ante Notario del Ilustre Colegio de Madrid el día 10 de Julio. Los resultados se comunicarán a los ganadores y serán publicados en revistas especializadas.

MARK LINE

seguro



1.000 MOCHILAS BACK PACK

150 COLECCIONES DE PINS



2.000 CAMISETAS





30 MINICADENAS



20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE

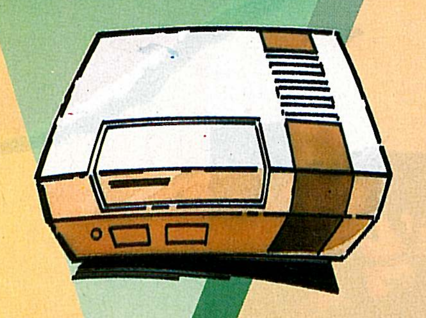


10 TELEVISORES 14"

te esperan!

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Mickey Mouse II Land of Illusion (M.S.); Batman Returns (M.S.); James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D.-M.S.-G.G.); Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.); Street Fighter II (M.D.); Battle Toads (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).





NES: arcade-plataformas

LITTLE SAMSON

Salvados por las campanas

El día era de lo más agradable para disfrutar de la naturaleza. De repente, las tinieblas se adueñaron de los alrededores del palacio imperial porque Ta-Keed, el príncipe de la oscuridad, quería apoderarse del reino de Forgy. Hans, el emperador, decidió ponerse en manos de los cuatro poseedores de las Campanas Majestuosas. Nuestra habilidad es su última esperanza.

Debemos conducir a los héroes hasta el palacio de Hans para que formen un equipo que, se supone, es invencible. A continuación, hay que derrotar a los monstruos, sus secuaces, y el resto de peligros que acechan por todo el reino para conseguir su liberación.

Cuatro son los protagonistas que debes mover al inicio del juego. Aunque te quedes con el que aparece inicialmente –el muchacho que da nombre al juego–, siempre puedes llamar a los tres restantes. Las características especiales de cada uno son las siguientes:



El reino de Forgy. escenario de las peripecias de Little Samson y sus inseparables amigos.

– Little Samson: portador de la Campana Blanca. Sus dotes de escalador son más que notables; para comprobarlo, basta con pulsar el botón "A" una vez que has efectuado el salto y estás en contacto con cualquier muro. A partir de ese momento, sólo con mover el pad en la dirección deseada, le desplazarás por cualquier parte. La inicial para acceder a él es la "L".

– Kikira: El dragón es el portador de la Campana Azul. Con la ayuda de sus alas, resbala por superficies heladas y vuela durante un corto período de tiempo; además, arroja aliento de fuego. Para volar, aprieta el botón "A" y mantenlo pulsado. Suéltalo para volver al suelo. Para el aliento de fuego, mantén apretado el botón "B" hasta que cambie de color y quita el dedo para disparar. Su letra es la "D".

– GAMM: es un ser de piedra que está unido a la Campana Roja. Gracias a su fortaleza, puede pasar por encima de las púas sin ser destruido, y lanza mortíferos golpes en cualquier dirección. Su inicial es la "G" .

– K.O.: la Bestia Encantada es el señor de los ratones, portador de la



Campana Verde. Es tan pequeño que puede atravesar el agua sin hundirse, a la vez que está capacitado para trepar por muros y techos de la misma forma que Samson. Como arma utiliza una especie de bomba retardada, que estalla en un par de segundos y puede dirigirse. Su letra es la "M".

Cuando llegan ante el emperador, éste les encomienda la misión de salvar su reino y surge la primera lucha. Desde ese momento, los cuatro héroes forman un equipo. Cualquiera que sea el que controles, puedes llamar a alguno de sus compañeros sólo con pulsar el botón de "Start".

El juego se desarrolla según los parámetros del género de plataformas, con un jefe de final de fase al que se debe eliminar, no sin muchas dificultades. Lo mejor, sin duda, aparte del interés que despierta la acción en sí, hemos de centrarlo en los gráficos de los personajes, con mención especial al pequeño ratón. Muy pocas veces, un animal de estas características ha tenido una adaptación tan fiel al original en la pantalla.

MERCHE GARCIA

Para sacar ventaja

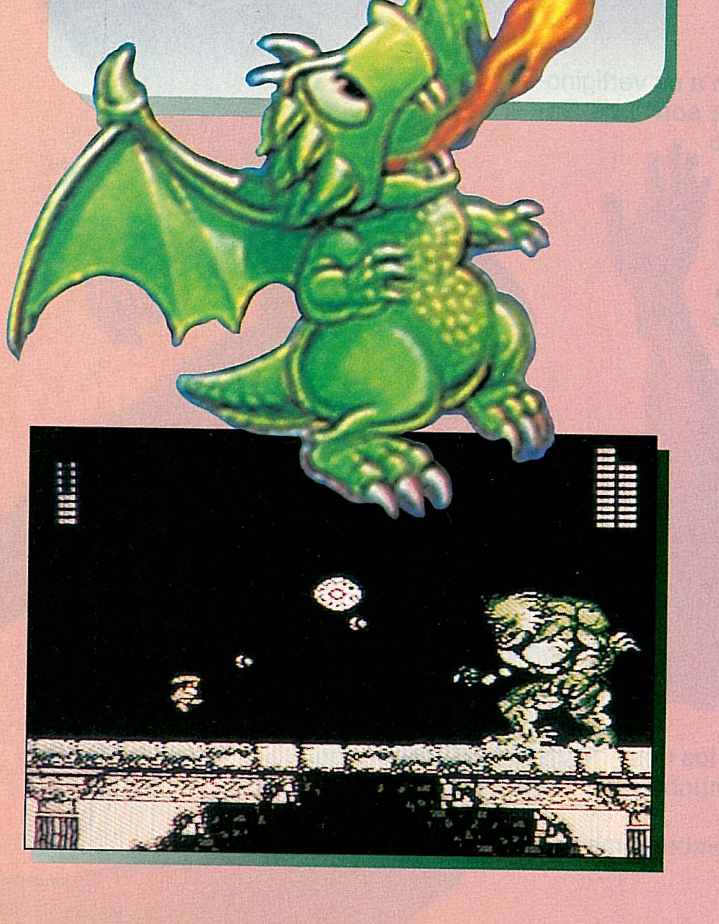
Aprovecha el pequeño tamaño del ratón para coger objetos. Cuidado con los remolinos. Pueden parecer muy útiles, pero hay pantallas en que, tras un corto recorrido, nos dejan libres y solemos estrellarnos.

Hay enemigos que, por mucha energía que tengamos, nos mandan para casa obligándonos a reiniciar el nivel. Procura detectarlos y huye de ellos como de la peste.

Toma nota de los primeros cuatro passwords del juego: ?2KC; BN&S; NS6K; 1NWB.

LITTLE SAMSON

Interés:	87
Diversión:	82
Gráficos:	88
Originalidad:	85
Sonido:	79



STREETS OF RAGE

Los guardianes de la ley nunca duermen



Mater System: arcade-lucha

Los sonámbulos son un grupo especial de la policía, cuya misión es salvaguardar la seguridad callejera durante todas las noches del año. Dicen de ellos que surgen de las sombras como si de fantasmas se tratase; sin embargo, sus golpes no son etéreos, son el resultado de horas de preparación de hombres de carne y hueso.





El crimen organizado invade todos los rincones de la ciudad. Su líder, Mr. X, se ha convertido en la mayor amenaza para las fuerzas del orden. El poder que posee ha hecho que incluso la policía tema patrullar de noche por unas calles infestadas de criminales sin escrúpulos. Continuas emboscadas por parte de los bandidos, han hecho que se reduzca de forma drástica el número de agentes que se atreven a salir.Los únicos capaces de poner fin a su vertiginosa carrera delictiva son "Los Sonámbulos", un grupo peculiar, amigos del riesgo y las sombras.

El capitán Watson, que dirige la comisaría de ese distrito, ha decidido mandar a tres de sus mejores hombres para desmantelar la organización de Mr. X de forma total y permanente.

Axel es un antiguo campeón de karate, llamado para reforzar las filas de "Los Sonámbulos". Es el más técnico de los tres, pero su salto deja mucho que desear.

Blaze es el único miembro femenino

del terceto. Es la agilidad en persona. Sus rápidos movimientos y saltos hacen que sea el personaje más escurridizo. Por último, Adam participó en varias ligas de lucha libre; jamás tuvo rival como luchador profesional. El duro entrenamiento al que se ha sometido, le ha convertido en una máquina de matar, capaz de tumbar a más de una persona de un solo golpe.

Esa fuerza, sin embargo, se corresponde con una notable lentitud, que hace que siempre sea el primero en recibir los golpes del enemigo.

El juego permite la opción de dos jugadores simultáneos, que podrás escoger entre los tres disponibles, al igual que en las anteriores versiones. A lo largo de ocho niveles de acción continua, podrás encontrarte con todo tipo de maleantes, pertenecientes a la banda de Mr. X.

Los gráficos, a pesar de ser algo simples, aprovechan perfectamente la potencia de la consola de ocho bits. El número de movimientosno ha disminuido en absoluto, pudiendo realizar todas las llaves y golpes existentes en las versiones de ***Mega Drive*** y ***Game Gear.***

A pesar de que las músicas y los efectos de sonido son un poco "ratoneros", y la dificultad prácticamente inexistente, no desmerecen en absoluto la calidad del juego, siendo uno de los más recomendables del momento para ***Master System.***

CARLOS F. MATEOS

Para sacar ventaja

Procura no entretenerte demasiado. El tiempo corre inexorablemente y los enemigos son muy numerosos.

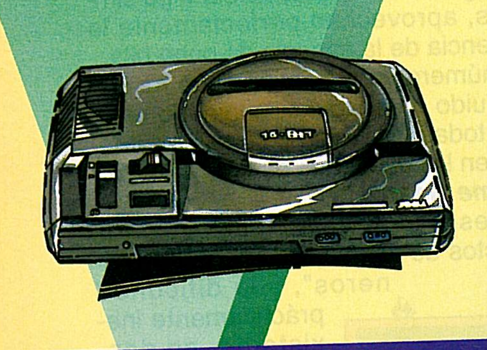
Siempre que puedas, agarra a los enemigos acercándote a ellos, y obséquiales con una llave demoledora. Es la forma más rápida de fulminarlos.

La mayoría de las armas, exceptuando el cuchillo, son excesivamente lentas, y sólo te servirán para recibir una soberana paliza. Pelea siempre con las manos desnudas. Es la forma más divertida y eficaz de todas.

STREETS OF RAGE	
Interés:	80
Diversión:	84
Gráficos:	82
Originalidad:	79
Sonido:	78



El cartucho ha sabido exprimir en sus gráficos toda la potencia de la consola de ocho bits.



Mega Drive: deportivo

SUPER KICK OFF

Al fin y al cabo, el mundo es sólo un balón



Es posible modificar los nombres de los equipos, la composición de la plantilla y el color de la indumentaria.

El éxito cosechado por este clásico simulador, le ha convertido en uno de los arcades más ansiados por todos los sistemas. Esta nueva versión para Mega Drive mantiene las virtudes de sus antecesores y ofrece la posibilidad de disfrutar de las diferentes competiciones internacionales.

Dicen que, "de tal palo, tal astilla". Pero, puestos a jugar con el refranero popular, rescatamos otro chascarrillo: "las comparaciones son odiosas". Bajo estas directrices habría que juzgar la nueva versión del **SUPER KICK OFF,** un viejo amigo de todos los amantes de los simuladores deportivos. La primera afirmación se justifica en el hecho de que es muy difícil no hacer un buen juego cuando los cimientos han sido tan bien construidos como los de este cartucho. La segunda, hace referencia a un defecto generalizado: hablar de la calidad de un juego atendiendo a meros criterios de comparación. Es totalmente cierto que ningún programa ha mejorado el **KICK OFF** de **Amiga,** pero, ponemos las manos en el fuego porque a ningún usuario de ***Mega Drive*** le importará; simplemente, se limitará a divertirse jugando.

El cartucho introduce una nueva opción que consiste en la posibilidad de elegir la velocidad del desarrollo del juego.
Sin embargo, hay que censurar el excesivo tamaño de los futbolistas, que hace que exista una visión muy limitada del campo. Esto dificulta el conseguir una concepción de juego en equipo; aunque, para intentar solucionarlo, se puede tomar la alternati-





El juego ofrece una gran variedad de tácticas tanto de defensa como de ataque.

La repetición de los mejores goles es de las opciones más agradecidas del cartucho. A nadie le amarga que le adulen.

va de sobreimpresionar, en el margen superior izquierdo, un esquema del campo en el que se distingue la situación de los 22 jugadores.

Por otra parte, incluye varias competiciones, en las que participan selecciones nacionales o clubes de diferentes países. Para los combinados nacionales existe una Copa de Europa de Selecciones, que se disputa entre ocho equipos divididos en dos grupos. Estos se juegan el paso a la segunda fase en una liguilla a una vuelta, en la que se clasifican los dos primeros de cada grupo, para determinar los cruces de semifinales. En el caso de los clubes se puede elegir una copa o una liga entre ocho equipos, o una Copa de Europa que se disputa entre 16 participantes. Hay que tener en cuenta que las eliminatorias en esta última se realizan a un sólo partido; mientras que, en las otras dos competiciones anteriores, se celebran a doble vuelta, recogiendo así el sabor de la antigua competición reina europea que actualmente se disputa a modo de liga en su fase final.



En la zona superior izquierda de la pantalla se visualiza el esquema del campo, con la posición de los jugadores.

En todos los equipos mencionados se pueden hacer modificaciones, tanto en su nombre, como en el color de su indumentaria y en la composición de la plantilla.

En juego

Fiel a la tradición de sus antecesores, el control del balón se hace muy difícil al cambiar de dirección; factor que se incrementa con la situación bajo los palos de guardametas, casi inexpugnables, y controlados automáticamente por el ordenador. Para facilitar la tarea de batir a los porteros, se puede imprimir un gran efecto a los disparos y se cuenta, además, con diferentes tipos de entrenamiento, que van desde los penalties, hasta los lanzamientos de falta desde el punto deseado.

La batalla táctica, tan de moda en el fútbol actual, no es ajena al cartucho, lo que se pone de manifiesto al permitir comparar, según el plan de juego, la situación de los futbolístas en función de la posición del balón, y la posibilidad de variar la estrategia durante el transcurso de un partido.

JAVIER ITURRIOZ

SUPER KICK OFF

Interés:	83
Diversión:	79
Gráficos:	79
Originalidad:	90
Sonido:	89


Prem
mejores v
PREMIOS CRITICA
NINTENDO
MANIAC MANSION (NES)
SEGA
MICKEY & DONALD (MEGADRIVE)
ORDENADORES
THE SECRET
OF MONKEY ISLAND 2
LABOR EDUCATIVA
PROGRAMAS ADI
super
92

...mios Súper Joy a los ...ideojuegos del año

Con la entrega de los SUPER '92, en su primera edición, la revista SUPER JUEGOS institucionaliza unos premios anuales que recompensan el esfuerzo de los fabricantes y distribuidoras de videojuegos, en base a la opinión expresada por lectores y usuarios. Además, la redacción de nuestra revista ha emitido galardones especiales a los que considera los mejores títulos.

CONSOLAS



GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2



GAME GEAR
SONIC 2



NES
SUPER MARIO BROS 3



MASTER SYSTEM
SONIC 2



SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II



MEGA DRIVE
SONIC 2

ORDENADORES



ARCADE
INDIANA JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS



AVENTURA
INDIANA JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS



DEPORTIVO
ESPAÑA. THE GAMES 92



SIMULADOR
WING COMMANDER II



Más que simples j

Explicar el criterio que habéis utilizado para otorgar vuestros premios es bien sencillo: son los que más os han hecho disfrutar. Más complejo es, sin embargo, desgranar los motivos que nos han movido a regalar cuatro estatuillas más. En el fondo de nuestros premios, se esconde la sombra de los esfuerzos de todos los fabricantes por llenar nuestras horas de ocio. Muchos fueron los juegos que rondaron nuestras cabezas y, segurante, algunos de ellos merecerían estar en la lista. Pocos, muy pocos, han obtenido la estatuilla de nuestra mascota: sirvan éstos como botón de muestra de los magníficos videojuegos que entraron a concurso. Para todos, nuestra enhorabuena.

El fin último de Los Súper 92 fue siempre el que los usuarios, aquellos que, en definitiva, muestran el éxito de un videojuego, elaborasen mediante sus gustos la lista de los mejores títulos que irrumpen en el mercado. Ellos, vosotros, sois, sin duda, los jueces más severos de los juegos que, en definitiva, se diseñan para atender a vuestra demanda lúdica.

Pese a todo, quisimos aportar nuestro granito de arena y nos hemos permitido la pequeña licencia de "disentir" de vuestras preferencias. Nosotros también hemos emitido galardones a los que consideramos los mejores cartuchos. Para no haceros la competencia, hemos optado por escoger un solo juego por sistema. De esta manera, nuestras estatuillas premian al mejor cartucho de todas las consolas **Sega** y de las tres hermanas **Nintendo.** Además, hemos escogido un único juego entre todas las categorías de ordenadores personales. Nuestra última mención pretende recompensar la labor educativa de aquellos fabricantes que apuestan por los títulos educativos.

Mario y los callejeros

Los músculos de TERMINATOR 2 no pudieron con el mostacho del más enano de los fontaneros italianos. ¡Cañerías al poder!.

La tensión de la aventura en 8 bits de la consola ***NES*** impedía a Wilma oir los gritos que su marido, Pedro, profería en demanda de apertura. Los encantos del chévere Mario-Alberto Bros conseguían embelesar a la musa de Picapiedra y hacerse con el triunfo.

Lo bueno no puede durar eternamente, y Mario Bros, decidido a comerse el mundo de la ***Super NES*** al volante de su Kart, se confió al abandonar la gran avenida y meterse en STREET FIGTHER II, donde un grupo de mazas terminaron con su idílico paseo triunfal.

Segá posible

A una velocidad que superaba la del sonido, el puercoespín más rápido del mundo recogió los premios de todas las categorías que representan a los sistemas de **Sega.** Mientras tanto, los diminutos somas verdes continuaban su camino hacia el suicidio.

La katana de

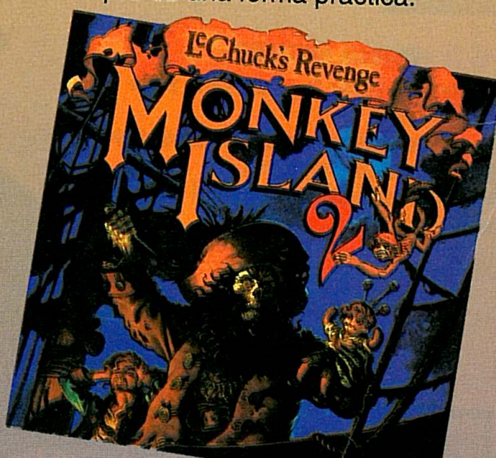
juegos super 92

SHINOBI II no consiguió, a pesar de sus mortíferos y certeros golpes, vencer en su pugna contra el satánico DEVILISH en la ***Game Gear.*** Su primo, el demonio de Taz-mania, lo único que logró comer fueron bombas, ante la mirada de Tom y Jerry desde su ratonera de la ***Master System.***
Ni el barrigudo CHUCK ROCK, ni MICKEY Y DONALD, ni siquiera el supersónico THUNDERFORCE IV, pudieron superar la potencia mascota de **Sega**, en ***Mega Drive.***

Personalmente

El premio al mejor juego para ordenador se destapó un poquito más complicado. Decantarse por un solo título entre la múltitud de programas que inundan la pantalla bajo las categorías arcades, aventuras, deportivos y simuladores exigió estrujar más de un cerebro.
Tanto en la primera como en la segunda de ellas, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS conseguía atrapar con su látigo el último y más preciado de sus tesoros: la estatuilla de Súper Joy, no sin antes luchar contra el hispano RISKY WOODS, que se alió con el más humano grupo de trogloditas (THE HUMANS).
Muchos podrían creer que en la elección del mejor juego deportivo todos barrieron para casa. Sin embargo, no podía ser de otra manera, ESPAÑA, THE GAMES 92 se llevó el oro en un año olímpico que fue tan brillante como la realización que lograron sus programadores. El vanguardismo técnico, así como la calidad que presenta en todos los aspectos el WING COMMANDER II, le valió el título de mejor simulador, a pesar de que sus competidores aéreos tampoco perdían altura.
Finalmente, los chicos y chicas de **SUPER JUEGOS** nos liamos la manta a la cabeza y decidimos conceder cuatro premios especiales: El Súper de Nintendo, El Súper de Sega, El Súper para Ordenador Personal y.El Súper Educativo. Tras largos diálogos y tensas deliberaciones decidimos, teniendo en cuenta las posibilidades de los diferentes máquinas, que el juego más completo de **Nintendo** era MANIAC MANSION, una aventura basada en el film del maestro George Lucas, en versión ***NES.***
La pareja del pato y el ratón, Mickey y Donald, ganaban su carrera por el mundo de la ilusión que existe en el interior de la consola ***Mega Drive*** de **Sega.** Por último, el plato fuerte en lo referente a ordenadores personales lo ponía THE SECRET OF MONKEY ISLAND II, donde el impronunciable aprendiz de pirata, Guybrush Threepwood, pegaba una soberana paliza al fantasma Le Chuck, el más gamberro de la Isla del Mono. No se puede dar más.

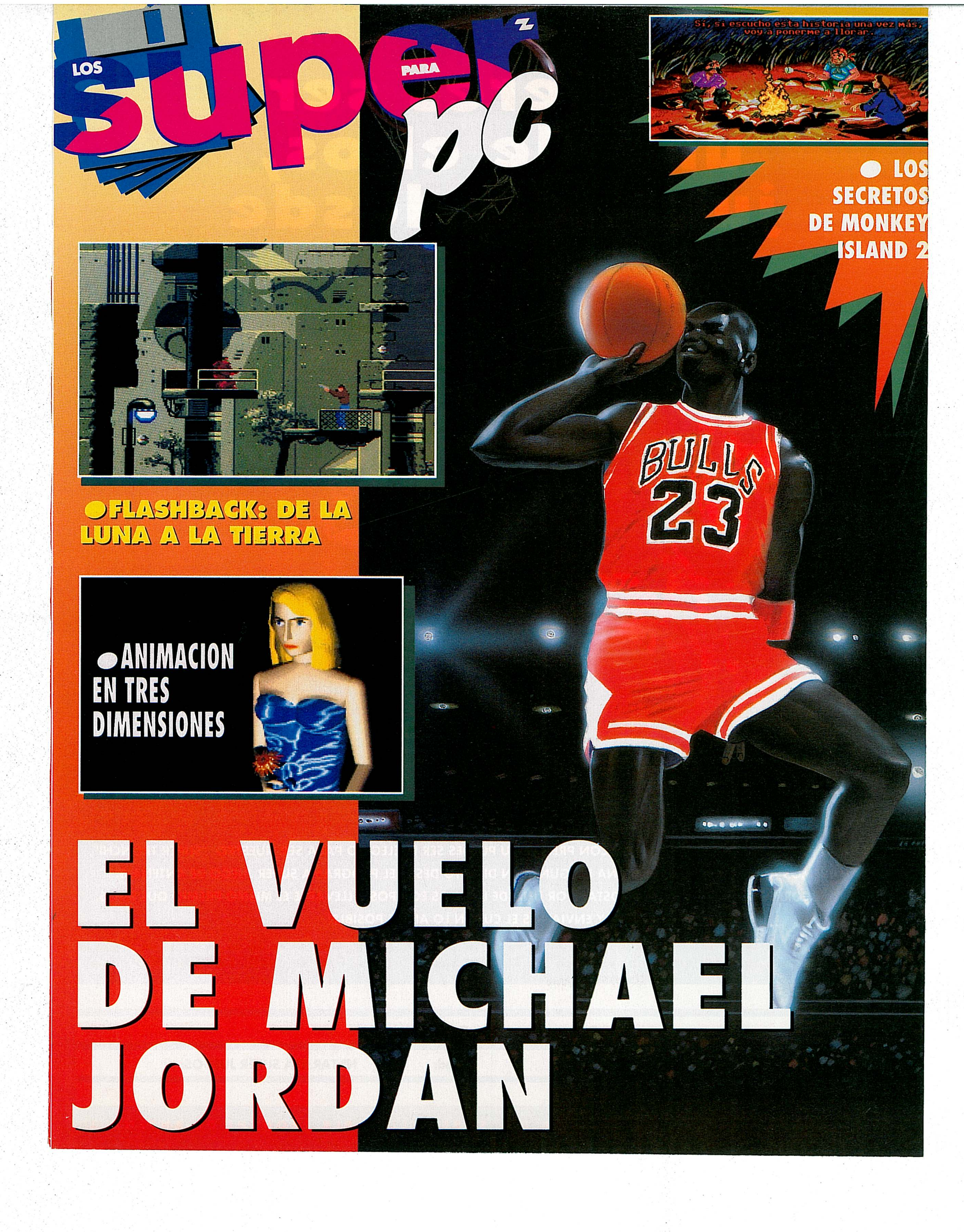
El Súper al mejor programa educativo.recayó sobre el mejor compañero extraterrestre de clase, ADI, que, día a día, ayuda a chicos y chicas a comprender las matemáticas y el resto de las asignaturas de todos los cursos de E.G.B. y B.U.P a través de un viaje por el mundo. ADI nunca dudará en facilitar el aprendizaje, pero siempre de una forma práctica.



A pesar de que los elegidos, como siempre, sólo fueron unos pocos, queremos expresar nuestro reconocimiento a todos aquellos profesionales que han dado vida a los personajes que habitan ese maravilloso mundo lleno de laberintos, pócimas, bombas, héroes y malvados. ¡Hasta el año que viene!

CARLOS YUSTE




LOS SUPER PARA PC
Sí, si escucho esta historia una vez más, voy a ponerme a llorar.
LOS SECRETOS DE MONKEY ISLAND 2
FLASHBACK: DE LA LUNA A LA TIERRA
ANIMACION EN TRES DIMENSIONES
BULLS 23
EL VUELO DE MICHAEL JORDAN

SOLO SOCIOS CON TARJETA

¿Quieres ser uno de ellos, jugando desde casa?



CADA SABADO PUEDES TENER UN TELEFONAZO CON PREMIO. TU PUEDES SER EL ELEGIDO PARA SER NUESTRO "SUPER TRONCHI", TE LLAMAREMOS A CASA Y TE HAREMOS UNA PREGUNTA EN DIRECTO DESDE EL PROGRAMA SUPER JUEGO DE ANTENA 3. AL CONTESTAR CORRECTAMENTE PODRAS APOSTAR POR UNO DE LOS DOS EQUIPOS Y LLEVARTE EL MISMO PREMIO QUE ELLOS. ¡ANIMATE Y ENVIANOS EL CUPON LO ANTES POSIBLE!

Recorta y envía este cupón a ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos. C/O'Donnell, 13 - 28009 Madrid.

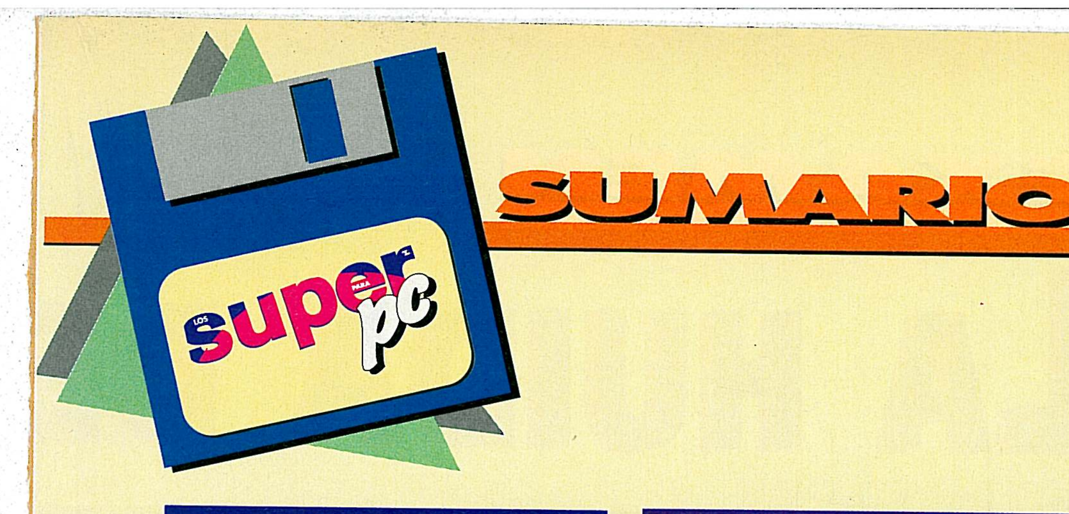
Nombre y Apellidos:

Dirección: C.P.: Población:

Provincia: Telf.: Edad: Nº TARJETA SUPER JUEGOS:

Modelo de ordenador o consola que posees:

NO OLVIDES INDICAR EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "EL SUPER TRONCHI DE ANTENA 3"



SUMARIO

LOS SECRETOS DEL AÑO

Los ordenadores también cuentan con sus Súper del 92. A la vista de los resultados, **INDIANA JONES** es el héroe preferido por los lectores, y **THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2** el valor en alza, según la redacción de nuestra revista.
Los intentos de Indiana Jones por encontrar la Atlántida, en su doble vertiente de arcade y aventura, posee toda la magia de las tres entregas cinematográficas anteriores. Como escolta, un alero de lujo, porque Michael Jordan vuela, con sus gráficos vectoriales en el ordenador, casi tan bien como en cualquier cancha.
Al tiempo, **FLASHBACK** presenta a un científico que, como antítesis de Verne, intenta regresar de la Luna a la Tierra. No podemos obviar a **ESPAÑA. THE GAMES 92** y **WING COMMANDER II.** El primero no debía fallar en los premios tras el año olímpico vivido; el segundo, es un simulador de una pieza.
El conjunto de programas **ADI** fue destacado como el mejor en el apartado de educación. La animación en tres dimensiones también favorece nuestros aparatos domésticos. Estas páginas lo demuestran.

PEDRO DE FRUTOS



A EXAMEN

LA HUIDA DE

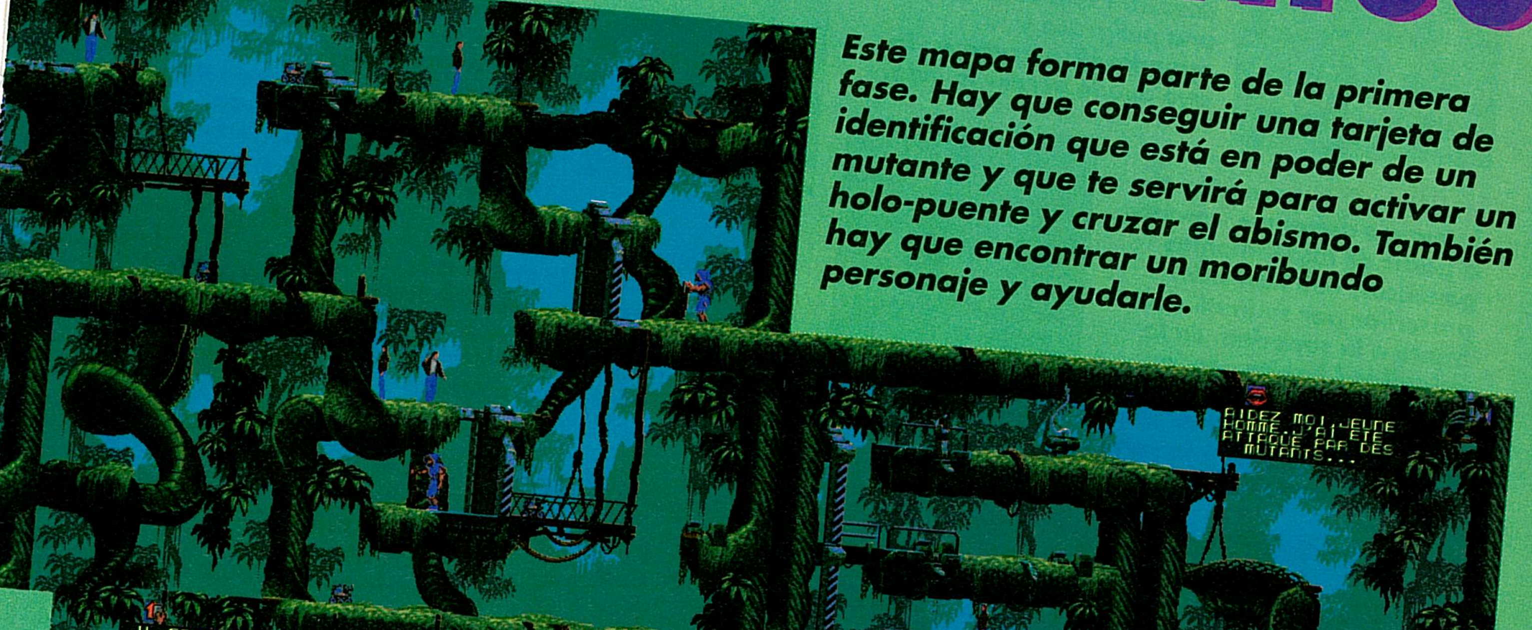
Se mezclan unas gotas de un argumento realmente interesante, tres cuartas partes de buenos gráficos, una pizca de movimiento con una calidad pocas veces vista, la mitad de un frasco de sonido, y se agitan todos estos elementos en una coctelera. El resultado es un sabroso combinado llamado FLASHBACK, una aventura gráfica cuyo protagonista es un joven y brillante científico que está amenazado de muerte por los poderosos dueños de la industria minera, que persiguen el descubrimiento tecnólogico que ha realizado, y que podría lesionar sus intereses económicos.



Fue a finales del siglo XX, una crisis financiera y política sin precedentes se produjo en la Tierra. El terremoto social provocó una parada sistemática de los negocios interplanetarios que funcionaban en aquel momento.
A partir de ese instante, los habitantes del planeta dejaron a un lado sus deberes y trabajos, para ocuparse de un sólo objetivo: conservar el patrimonio cultural y disfrutar de todos los placeres posibles.
Dedicada en exclusiva a tales actividades, la Tierra cambió de nombre y

El puente podrá ser activado mediante una tarjeta de identificación, previamente cargada en una terminal eléctrica por medio de ondas magnéticas.

EL MUNDO BIONICO



Este mapa forma parte de la primera fase. Hay que conseguir una tarjeta de identificación que está en poder de un mutante y que te servirá para activar un holo-puente y cruzar el abismo. También hay que encontrar un moribundo personaje y ayudarle.

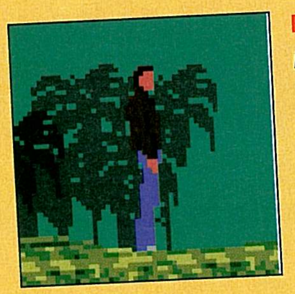
pasó a llamarse Planeta Paraíso. Un lugar usado como zona vacacional, que sólo podía ser frecuentado por personas de alta posición financiera, debido al coste del viaje espacial. Pero los negocios debían continuar, aunque alejados de su antigua ubicación. Una de las lunas de Saturno, Titan –a pesar de tener unas condiciones climatológicas adversas, insoportables para el ser humano–, pasó a ser el nuevo punto de encuentro de la actividad comercial que antaño se llevaba a cabo en la Tierra. Los avances tecnológicos humanos hicieron posible que fuese habitable en su interior, gracias a una frondosa selva artificial, creada en la superficie del pequeño mundo con el fin de abastecer de oxígeno a toda una ciudad, la capital del planeta, que se encontraba por debajo de su nivel. New Washington, la nueva urbe, debe su nombre a una antigua ciudad terráquea, ahora desaparecida, en la que se tomó la trascendental decisión de llevar a cabo el primer viaje interplanetario. Así se hizo posible la construcción de lo que hoy es un próspero planeta.

Selva peligrosa

La fuente de riqueza y de trabajo de Titán es la minería. La palabra desempleo no existe. Todo aquél que desee encontrar un puesto digno, lo obtiene fácilmente. El sistema de comunicación utilizado es una amplísima red ferroviaria que abarca, en un radio de 130 kilómetros, la totalidad del terreno edificado. Desde los suburbios, donde se encuentran situados todos los pubs, las holo-discotecas y los bares; hasta la zona alta de New Washington, lugar donde habitan los altos directivos y dirigentes de la ciudad.

Es en este escenario futurista, en el año 2142, donde comienza la aventura de un joven y aventajado estudiante: Conrad B. Hart que, a punto de hacer un increíble descubrimiento acerca de la transmutación material –que supondría un gran avance en los viajes interplanetarios–, sufre una extraña pérdida de memoria.

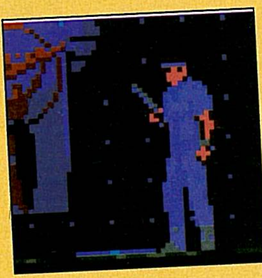
PERSONAJES PRINCIPALES



CONRAD: *el personaje protagonista es un joven y detacado estudiante que, tras recuperar la memoria, descubre que es el centro de una peligrosa y maquievélica trama en la que puede perder la vida.*



MUTANTES: *una tribu de humanos deformes, creados a partir de experimentos genéticos, que han sido proscritos por su inutilidad frente a la sociedad. En la actualidad habitan en la selva artificial, aunque fuentes de la policía de New Washington han informado que, en una zona oculta de la ciudad, aún se esconde un reducido grupo de ellos.*



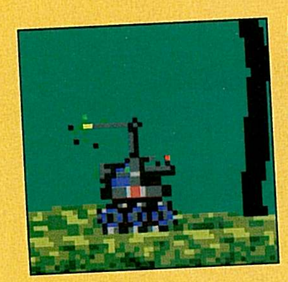
CYBORG: *mitad hombre, mitad máquina. Creado con la más potente tecnología. Tiene un pistola, que maneja con una habilidad sobrehumana, y un dispositivo que le permite moverse a gran velocidad. A todas luces, es uno de los enemigos más peligrosos con los que debe enfrentarse Conrad.*



ROBOT POLICIA: *creados para mantener el orden. Disponen de un jet-pak para llegar a zonas inaccesibles, un rifle disrruptor de plasma, capaz de fulminar al oponente de un disparo, y un chaleco antibalas que le convierte en el enemigo más resistente.*

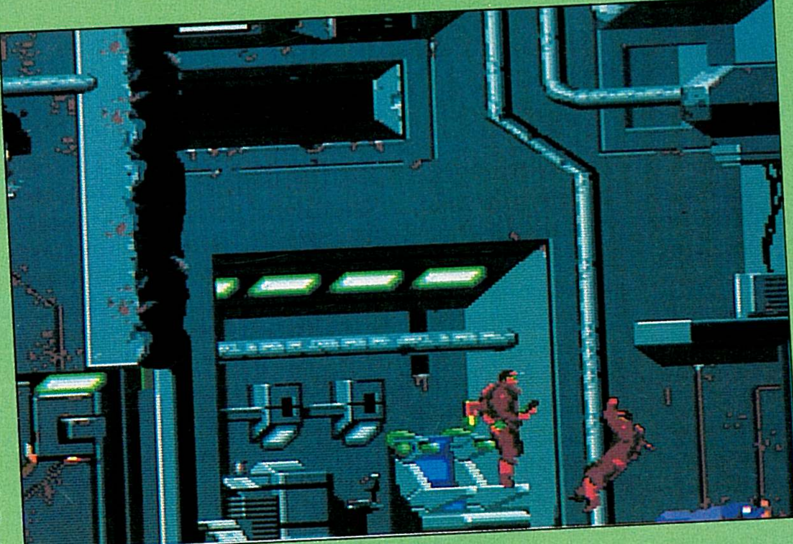


SEEKERS: *pequeñas pero resistentes bolas de acero, que disponen de un seguidor infalible y resultan ser armas ofensivas que poseen una descarga eléctrica. Pueden fulminar al protagonista en pocos asaltos.*



TANQUETA ELECTRIFICADORA: *especie de tanque de reducidas dimensiones. Dispone de escalpelo de alta tensión que puede producir aturdimiento en el mejor de los casos y, en el peor, la muerte por electrocutación.*

Nunca supo cuánto tiempo pasó hasta que recuperó el conocimiento. Al abrir los ojos, lo único que podían distinguir sus pupilas era una frondosa selva que engullía los rayos del sol.
Pero, a pesar del idílico paisaje, una idea se repetía una y otra vez en su cabeza: huir. Era consciente de que alguien había intentado acabar con su vida y la razón no era otra que su descubrimiento científico. Demasiados intereses económicos se pondrían en peligro si la innovación de Conrad fuese aplicada industrialmente.
Rápidamente se levantó y tuvo ocasión de comprobar el estado en que se hallaban tanto sus pertenencias como su físico. Algo le faltaba: un holo-cubo.
Entre el rugido de las fieras y el piar de los pájaros, Conrad distinguió el sonido que generaba una célula fotoeléctrica, justo debajo de él. Casualmente, mientras buscaba este receptor, apareció el holo-cubo extraviado. Al activarlo, se dio cuenta de que alguien quería comunicarse con él: Ian, un antiguo compañero suyo, le reclamaba desde el mismo centro de New Washington.
Se encaminó hacia la zona más profunda de la selva con la esperanza de encontrar alguien que le ayudase a volver a la ciudad subterránea.



Un grupo de policías han raptado a tu amigo Ian. No te queda más opción que solventar la papeleta a disparos. No es el Oeste, pero impera la ley del más rápido.

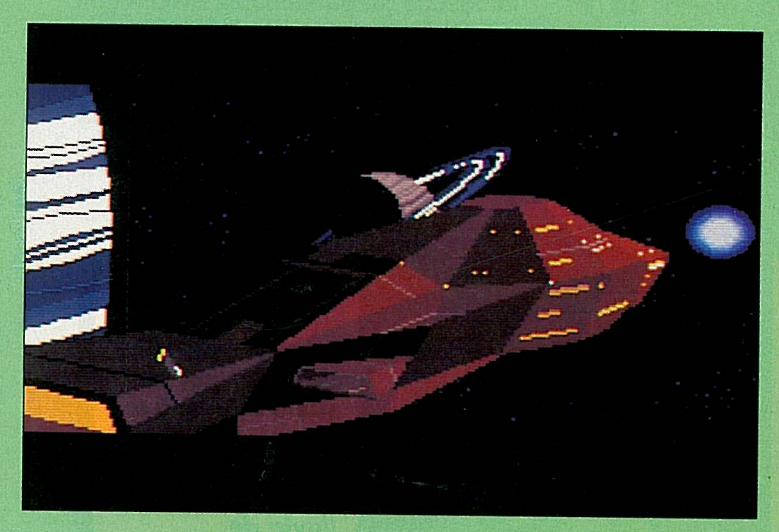
Pero, durante su recorrido, los peligros le acechan en forma de mutantes y robots centinelas. Además, un hombre moribundo le implora que busque su escáner teletransportador, única posibilidad de recibir ayuda médica. A cambio de este favor, le ofrece una tarjeta de identificación, indispensable para atravesar una puerta de seguridad que de otro modo sería infranqueable.

Cerca de un profundo precipicio, un hombre obeso descansa de su agobiante viaje por la selva a la sombra de un sauce llorón. A cambio de 500 créditos –la moneda en curso– le vende un cinturón antigravedad con el que Conrad aterriza sin problemas a los pies del acantilado, justo en la frontera de New Washington con la selva.

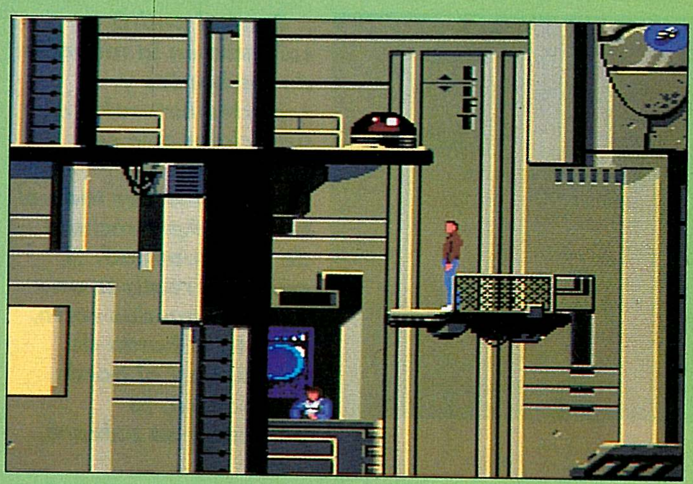
Allí, nuestro protagonista comienza la búsqueda de Ian, que ha sido apresado por varios androides policías. Tras una peligrosa lluvia de disparos, Conrad acaba con todos los robots y consigue hablar con él. Ian, con gestos misteriosos, le indica que se siente en una extraña butaca, que es en realidad una máquina. Al hacerlo, un rayo láser verde penetra en su cabeza, sin causarle daño alguno con un leve, pero constante, zumbido. De repente, una corriente de recuerdos arremete en su mente y, como si de una película se tratara, Conrad puede visionar el momento de su rapto, cómo le robaron sus pensamientos, y de qué forma acabó en la parte más alta y recóndita de la selva, tras haber sido derribado de su moto-jet por el disparo de una nave.



Los bares han sido siempre lugares idóneos para obtener información. Conrad lo descubrirá pronto.



Por fin las pretensiones de Conrad toman forma. La Tierra está cada vez más cerca. El viaje en la nave inter-estelar será corto y relajado. Una vez en casa, será otro cantar.



La tranquilidad anhelada por nuestro protagonista en la Tierra será ficticia. La acción comenzará a ritmo de disparos.

Al fin en casa

Poco a poco, Conrad reconstruye la historia. Con el fin de atar todos los cabos, recaba más datos de Ian, quien le ofrece una información clave, al indicarle el lugar de y la persona con quien debe contactar: Jack, que le espera en el bar más concurrido de New Washington, y que le facilitará el regreso a la Tierra.

Tras localizar a su contacto, que le exige el pago de 1500 créditos si desea obtener los documentos que le permitan trasladarse a otro planeta, Conrad consigue un empleo. Con el dinero obtenido en su trabajo, paga la cantidad exigida y se dirige al puerto de salida, desde donde parten todos los cruceros interestelares hacia la Tierra.

Una vez a bordo, el protagonista se las promete felices, pero no sabe que varios grupos de la policía de Titan se han enterado de su escapada y le esperan a las puertas del espacio-puerto. La llegada, a pesar de ser tranquila durante breves momentos, se convierte en un campo de batalla de forma instantánea. La única salvación del protagonista es llegar hasta su laboratorio, donde se encontraría a salvo. Tras un accidentado viaje a pie y en aero-taxi, consigue alcanzar las puertas de su casa y dar fin a su odisea personal.

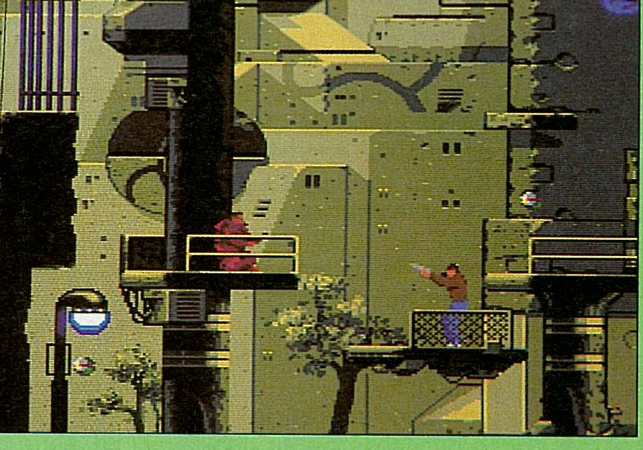
Gráficos de cine

El tipo de gráficos utilizados son vectoriales, tanto en las escenas cinematográficas como en las de movimiento del juego; aunque, si hay algo que se puede reprochar, es su minúsculo tamaño. Los escenarios, sin

PARA SACAR VENTAJA

Estas son unas pequeñas ayudas, que te facilitarán llegar a los distintos niveles:

Nivel 2: TOIT
Nivel 3: ZAPP
Nivel 4: LYNX



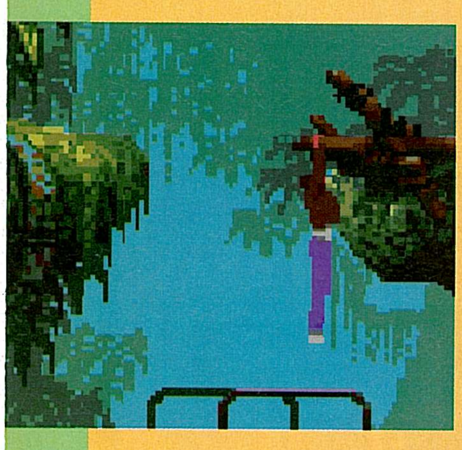
Para poner fin a la vida de Conrad, la policía ha preparado una emboscada.



embargo, están realizados con gráficos digitalizados, que aumentan la calidad hasta cotas insospechadas.
El movimiento de los personajes y, sobre todo, del protagonista, se acercan extraordinariamente a la realidad. La gran variedad de acciones que es posible realizar integran totalmente al jugador en la pantalla.
El sonido es otro punto fuerte del programa, siendo los efectos de golpes y disparos, junto con la música, de lo mejorcito del juego.
Una opción curiosa y realmente interesante es la posibilidad de conectar al ordenador, con una sencilla modificación explicada perfectamente en el manual, un joystick de hasta cuatro botones. Es posible utilizar, por ejemplo, el pad de la ***Mega Drive*** de **Sega**.
FLASHBACK, continuación de un fantástico juego llamado ANOTHER WORLD, está disponible para los compatibles y ***Amiga.***

CARLOS F. MATEOS
MONTSERRAT MARTIN

ACCIONES



Conrad podrá colgarse en la mayoría de los bordes y soportes naturales o artificiales que se encuentran distribuidos por todo el terreno. Aprovéchate de esta cualidad. Si, mientras realizas un salto, te quedas corto, aprieta el botón de fuego. Casi al borde de la caída, tu personaje se salvará.



La capacidad de rodar por el suelo ayudará a nuestro protagonista a esquivar la lluvia de disparos enemigos que intenten abatirle en su peligrosa aventura. También tiene la posibilidad de pasar por zonas demasiado estrechas para atravesarlas erguido.



Conrad va armado con una pistola que posee una autonomía de disparo muy limitada. Sólo su agilidad felina y la fantástica puntería que atesora pueden sacarle fruto a las carencias de su arsenal. No todo son desventajas para nuestro protagonista: la munición de la que dispone no tiene fin.



Las cualidades atléticas del personaje son dignas de un auténtico deportista de elite. Su potencia física le proporciona la posibilidad de realizar saltos que obtendrían, sin duda, un récord olímpico. Si realizas un salto mientras Conrad está en carrera, descubrirás que la distancia que obtiene es muy superior a la lograda desde posiciónes estáticas.
Este tipo de detalles son los principales culpables de que la animación y el movimiento del programa puedan calificarse de sobresalientes; algo que, sin duda, será objeto de culto.



WARNER HOME VIDEO
LARGOMETRAJE DE DIBUJOS ANIMADOS
Steven Spielberg Presenta
Las Aventuras De
TINY TOONS
MIS MEJORES VACACIONES
Tus personajes favoritos de la T.V. ahora en vídeo. De venta en vídeoclubs, hipermercados, grandes almacenes y establecimientos especializados.
LA REVISTA Super juegos TE REGALA VIDEOS DE TINY TOONS
SORTEAMOS 25 CINTAS DE VIDEO DE LAS AVENTURAS DE TINY TOONS.
Conseguir la tuya es muy sencillo: sólo tienes que rellenar este cupón con todos tus datos y enviarlo antes del 31 de mayo a: Ediciones Mensuales S.A. Revista Súper Juegos C/ O'Donnell 13 28009 Madrid.No olvides indicar en una esquina del sobre "Tiny Toons". Entre todas las cartas se realizará un sorteo el día 2 de junio. ¡Suerte!
Recorta y envía este cupón a : Ediciones Mensuales Revista Super Juegos C/ O'Donnell 13 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre "SORTEO TINY TOONS"
Nombre.................................Apellidos.................................
Dirección.................................
Población.................................Provincia.................................
C.Postal.................................Teléfono.................................Edad.................



Muchas han sido las obras literarias que han narrado emotivas y trepidantes aventuras de amor fraterno. Epopeyas literarias aparte, los ordenadores también han querido ocuparse de un afecto tan especial. En este programa, tu hermano Alex ha desaparecido en extrañas circunstancias y, aunque es dado por muerto, algo te dice que aún vive. La búsqueda será peligrosa.

WAXWORKS

SANGRE EN EL

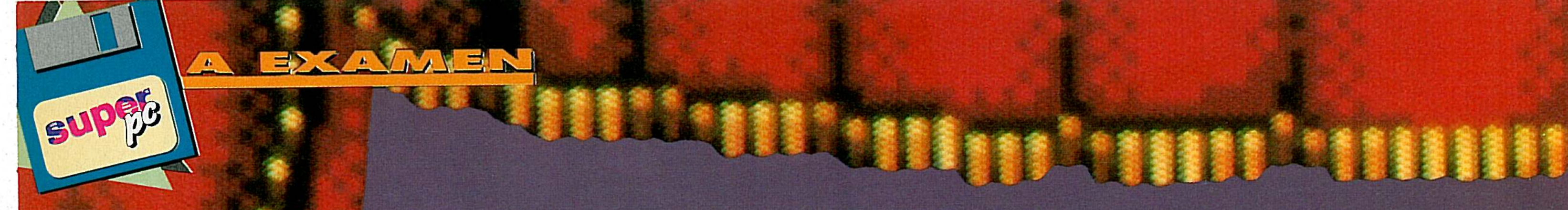


La mina abandonada del segundo nivel está habitada por mutantes controlados por una gigantesca y cruel planta, que deberemos destruir para poder acceder a la siguiente fase.

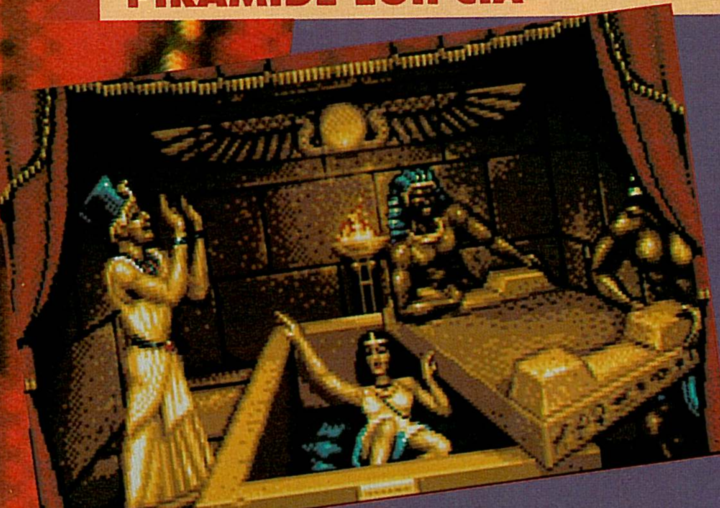
Una vieja caverna invadida por una manada de murciélagos es el escenario en donde comienza este truculento y misterioso juego de rol. El protagonista –que no es otro que el propio jugador– y su hermano gemelo, Alex, son sorprendidos por los repugnantes mamíferos chupadores de sangre. Una lámpara de mano es golpeada y la oscuridad se apodera de la cueva. Cuando todo vuelve a la normalidad, Alex ha desaparecido y es dado por muerto. Su rescate es el objetivo principal de este programa. Jugar se convierte en un combate a muerte contra zombies, mutantes y sacerdotes egipcios, entre otros sanguinarios adversarios.

Años después del accidente de la cueva, una agobiante sensación invade al protagonista: nota muy cerca la presencia de su hermano. Como guiado por una mano invisible, llega hasta el terrorífico museo de cera de su tío Boris, que fue una segunda casa para Alex. Allí comienza la búsqueda a través de cinco escenarios: una pirámide egipcia, una mina abandonada, un cementerio encantado, Londres en el siglo XVIII y una fase final a la que se accede después de completar los niveles anteriores. El orden de estas fases, excepto la última, queda a elección del jugador.

MUSEO DE CERA



PIRAMIDE EGIPCIA



La pirámide egipcia se divide en seis niveles ascendentes. Para pasar de uno a otro es absolutamente necesario resolver un pequeño jeroglífico, que está esculpido en la puerta de acceso. Una vez resuelto, ésta se abre para permitirnos entrar al piso superior.

Toda la construcción es un gigantesco laberinto lleno de trampas al más puro estilo egipcio, tales como cuerdas que cruzan los corredores, baldosas que accionan grandes piedras y hasta algún que otro cocodrilo. Pero no son sólo estos los peligros del nivel: también se encuentran guerreros y sacerdotes con los que hay que luchar hasta acabar con ellos. Durante el recorrido, hay que recoger objetos que serán utilizados más tarde.

Es muy importante localizar los diapasones, ya que uno de los obstáculos de estos laberintos son unos cristales que nos impiden el paso. Sólo utilizando el diapasón que emite la frecuencia correcta, se logra que el vidrio se haga añicos.

A lo largo de los diferentes pasillos y corredores, se pueden observar estatuas y vasijas, así como grandes salas repletas de tesoros, algunas de las cuales tienen su correspondiente trampa que impide el acceso.

En el sexto piso se halla la salida de la pirámide. Para abrir ésta, es necesario no olvidar el amuleto, además de vencer al Gran Sacerdote. Después de finalizar el recorrido piramidal, se accede de nuevo al museo de cera para emprender otro camino.

MINA ABANDONADA

Toda esta fase se desarrolla en una vieja mina, repleta de unas extrañas plantas, algunas de las cuales desprenden un gas venenoso. Además, aparecen unos mutantes que atacan de forma constante, ya que se hallan bajo los efectos de un veneno utilizado por una gigantesca planta–monstruo (situada al final de una largo corredor) y actúan a voluntad de la misma.

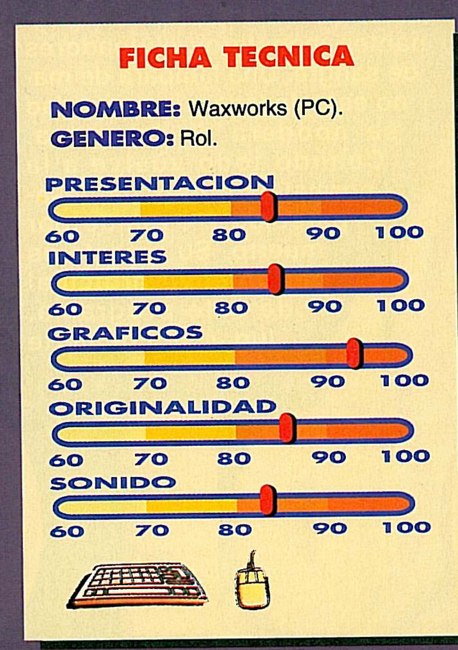
El objetivo de este nivel será destruir al monstruo, dinamitando la caverna en la que habita. Para ello, se debe encontrar –a través de una complicada maraña de pasillos– el lugar donde tienen recluidos a los pocos humanos que aún no han sucumbido



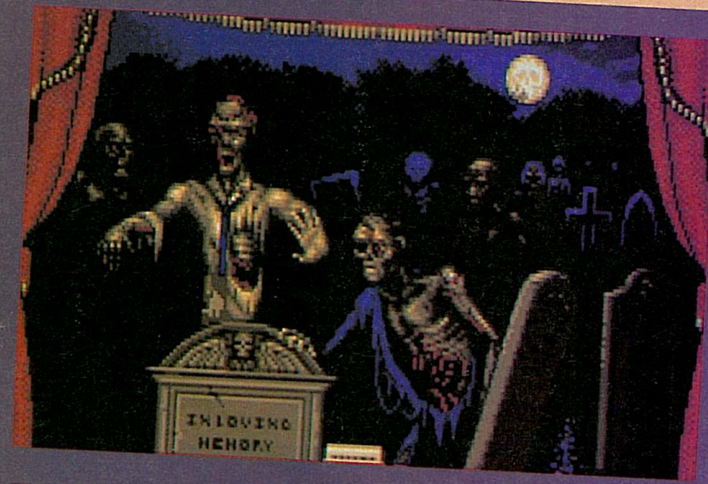
a los efectos del veneno.

Este grupo está compuesto por una doctora, un experto dinamitero y un electricista; todos ellos son imprescindibles para cumplir el objetivo y salir con vida de la mina.

Para defenderse de los ataques de los mutantes se utiliza un pico, una pala o algún objeto parecido, que están repartidos por los corredores. También se puede destruir a estos odiosos y molestos enemigos con un fumigador –situado al principio del recorrido– que, además, será muy útil para aniquilar algunas plantas que tienen la sospechosa forma de tentáculos y desprenden un gas venenoso. Es necesario manejar este arma con mucha precaución, ya que no es eterna y, si la desperdiciamos, nos arrepentiremos. Tras volar la caverna y huir en el ascensor, se sale de nuevo al museo. Allí, tendremos que soportar estóicamente otra vez la cara del horrible vigilante y dirigirnos al siguiente recorrido.

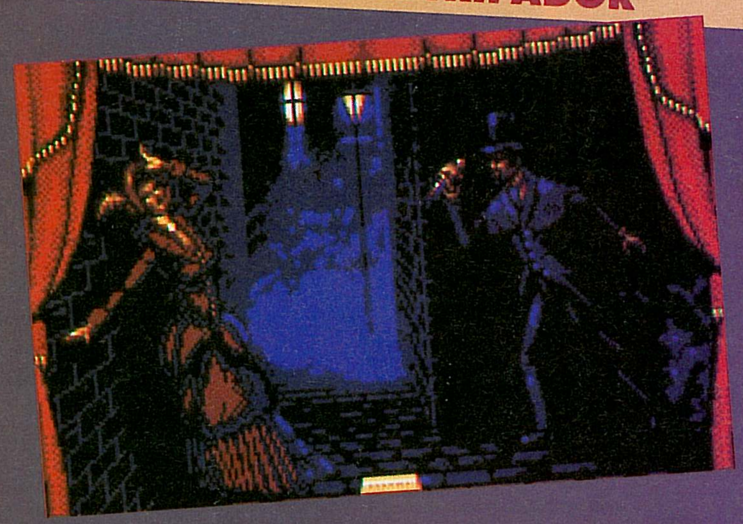


CEMENTERIO



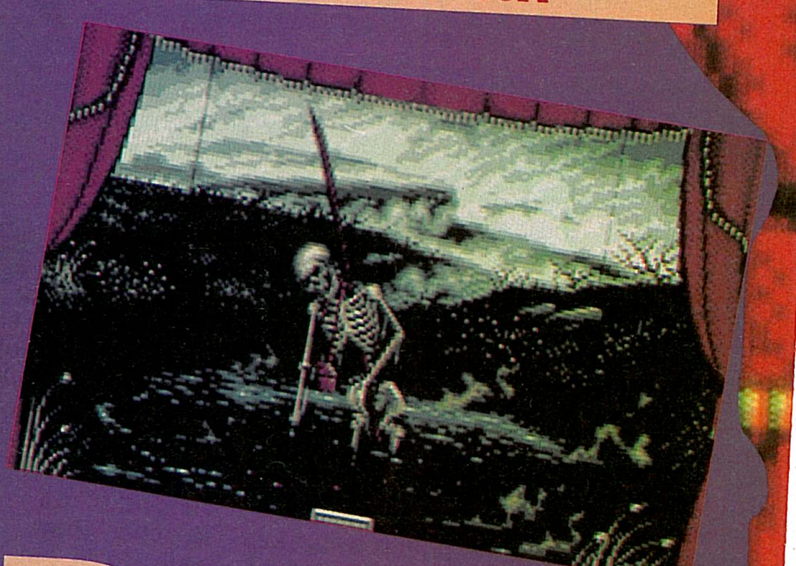
Es la fase más corta de las cuatro. En ella se visita un cementerio en el que hay que luchar con zombis, hasta encontrar un barrote desprendido de la valla que permite el acceso a una de las tumbas. Un corazón humano es el objeto primordial para superar este nivel.
Asimismo, se debe visitar la iglesia, en la que un vampiro nos impedirá el paso, hasta que el protagonista sea capaz de encontrar a uno de sus antepasados llamado Vladimir. Su destrucción es fundamental para salir de este nivel y acceder al siguiente.

JACK EL DESTRIPADOR



Este nivel es, quizá, el más complicado de todos. El hermano gemelo, Alex, es Jack el Destripador, y todo el mundo está buscándole. Cualquier movimiento en falso hace que el protagonista sea detenido por la policía o encontrado por la muchedumbre con la consiguiente pérdida del juego. Es imprescindible hallar gran número de objetos para intentar pasar desapercibido en un local de alterne y poder recabar información, con el fin de encontrar a la próxima víctima del Destripador: una joven de no muy buena reputación. También hay que encontrar la manera de acceder a algunas de las casas, como la farmacia o la sastrería. Una cuerda, un trozo de carne y un lápiz son los objetos más importantes que se han de localizar. Este último es vital para leer la página arrancada del diario de la última victima del Destripador. Además de huir de la policía y la multitud, también hay que evitar a los ladrones que merodean por el puerto. Un arma o un silbato serán de gran utilidad para deshacerse de ellos. La pelea final con Jack el Destripador será la puerta de acceso al último nivel, reservado para los que han superado los anteriores.

LA MALVADA BRUJA



De nuevo en el museo, la bola de cristal de Boris ofrecerá las indicaciones para vencer a la bruja de la última fase. Las armas que permiten acabar con ella, y que son ofrecidas por el espíritu que habita la mágica esfera, son: el amuleto de Anubis, la poción del monstruo, la daga del Destripador y el anillo de Vladimir. Un disparo con un arma que se localiza en la estancia misteriosa, es la clave para vencer a la bruja y regresar al museo para encontrar a Alex. El juego reserva muchas otras sorpresas, siempre y cuando no te asuste la casquería fina.

ANTONIO J. MARTINEZ



A EXAMEN

Tras rescatar a su mujer de las garras de Brick Jagger, Chuck Rock se convirtió en un tranquilo padre de familia con motivo del nacimiento de su primer hijo. La felicidad es pasajera y su enemigo, al salir de la cárcel, le ha secuestrado separándole de su prehistórica camada.

Su querido hijo Chuckie es la única persona que puede rescatar al pobre Chuck de las garras del infame Brick Jagger. A pesar de su corta edad, tan sólo seis meses, Chuckie ha aprendido muy temprano las habilidades de su admirado padre, y es un gran experto en el manejo del garrote como objeto de defensa. Lo utiliza con una fluidez y soltura impropias de un tierno infante, aunque se trate de un cavernícola. Con este arma puede evitar los ataques de cualquier enemigo al que se enfrente. El garrote también puede ser utilizado para subirse encima de él y esquivar rocas y otros objetos inmunes al uso de la porra.

Tras escuchar los consejos y despedirse de mamá Ofelia, el pequeño Chuckie se pone en camino hacia su objetivo: la oculta guarida del malvado Brick Jagger, situada en lo más recóndito de la selva. Para salir de la ciudad, deberemos atravesar los peligrosos suburbios de piedra, donde

DE TAL PALO,

CHUCK ROCK II: SON OF CHUCK



El pequeño Chuckie tendrá que sacar el máximo partido a los múltiples medios que la ingrata naturaleza pone a su alcance. En la imagen, un cocodrilo pétreo le tiende gentilmente la mano.

encontraremos malvados cavernícolas que nos atacarán con saña. Tras ello, debemos cruzar el lago con la ayuda de un gigantesco diplodocus y llegar a la tupida selva, donde deberemos enfrentarnos a nuevos problemas en forma de monos que lanzan plátanos. Superar a tan ariscos homínidos es imprescindible para llegar a las maravillosas Cataratas de Wacky, único y arriesgado acceso a las Cavernas Locas, que se encuentran inundadas por lava volcánica; procura ser muy cuidadoso y no caer en ella, o mermará ostensiblemente tú energía. Posteriormente, Chuckie tendrá que escalar las Montañas de la Fruta, saltando de una plataforma a otra, para llegar al basurero radioactivo, plagado de peligrosos charcos ácidos y escapes de gas. La factoría de coches de piedra es la siguiente fase que debemos superar; en ella, modernas máquinas automáticas intentarán bloquear el camino de nuestro intrépido personaje. Tras rebasar este último escollo, alcanzaremos el lugar donde se producirá la encarnizada lucha contra el malvado Brick Jagger. Hay que ser valiente e intentar rescatar a papá Chuck antes de que reciba algún daño.

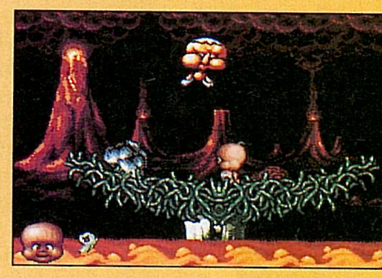
Chollo-objetos

Sólo se pueden recoger tres tipos de objetos durante el transcurso del juego: los caramelos de diversos colores, que sirven para aumentar la puntuación en el marcador; los biberones, para recuperar parte de nuestra, seguramente, mermada energía; y, por último, las vidas extras que aparecen representadas en forma de pequeñas cabezas de Chuckie. También es posible conseguir vidas extra con la ayuda de la puntuación. Al pasar cierto número de fases, aparecen dos pantallas de bonus; si las superamos, recibiremos a cambio una vida más. En la primera de ellas, debemos alimentar a un pequeño cerdo prehistórico. Para ello, tendremos que hacer caer todas las frutas de un árbol golpeándolo con la porra y utilizando al propio cerdo como trampolín para alcanzar nuestro objetivo. En la segunda, tenemos que esculpir con ayuda del garrote una gigantesca piedra, hasta transformarla en una estatua a imagen y se-

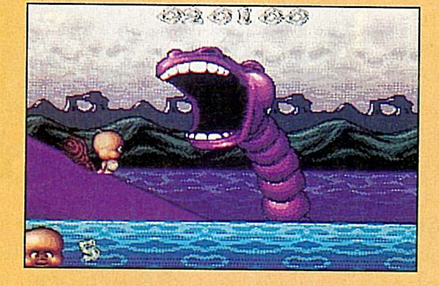
TAL ASTILLA

LOS JEFES

■ DAVE, EL DIMEDOTRON: *Dinosaurio muy peligroso. El mejor sistema para acabar con él es esperar a que agache la cabeza y golpearle.*



■ EL NIDO DEL PAJARO: *Un gigantesco pajarraco nos espera en un nido en lo alto de la montaña. Evita como puedas las piedras que arroja y salta cuando se lance en picado sobre tí.*



■ DIPPY, EL DIPLODOCUS: *Para deshacernos de él, debemos recorrer todo su cuerpo hasta llegar a la cabeza, su único punto débil, donde debemos defendernos de sus terribles ataques a base de garrotazos.*



■ SAMUEL, EL MONSTRUO MARINO: *No es muy difícil de eliminar, únicamente debes golpearle cuando asome la cabeza, y el resto del tiempo resguardarte en una esquina de la pantalla.*



■ WACKY, EL PULPO: *Cuidado con sus tentáculos y los chorros de tinta que te lanza. Golpea su mofletuda mejilla con el garrote en salto.*



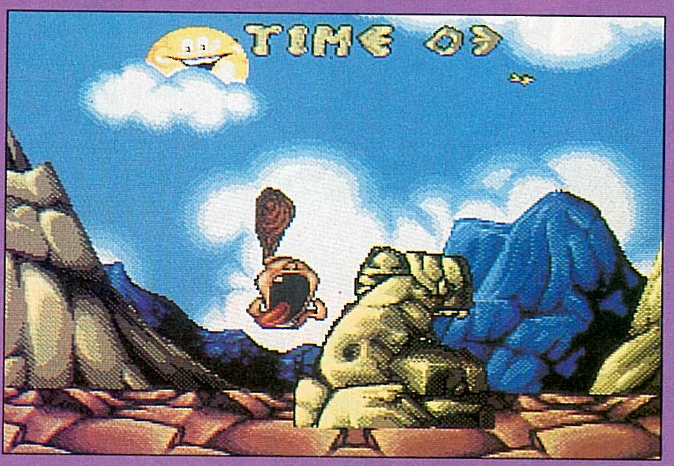
■ BRICK JAGGER: *Tu enemigo final. Primero te atacará montado en un robot, y después en persona. Con un correcto uso del garrote lograrás vencerle. No desfallezcas y liberarás a tu padre.*



Los monos están celosos de la popularidad de Chuckie, y pretenden acabar con ella a platanazo limpio.

dos en su lomo a traves de las llanuras; la hormiga gigante nos ayudará a atravesar la selva de espinas antes de llegar a las cataratas; el avestruz y el tigre saltan grandes distancias, por lo que son útiles a la hora de pasar de una plataforma a otra; la cabra nos sirve para escalar por los riscos más altos; el erizo puede

mejanza del querido y añorado padre del protagonista.
Una importante ayuda nos la brindan los animales que encontramos en nuestro camino. Debemos aprovechar sus cualidades para lograr atravesar cada fase. Por ejemplo, el cerdo nos llevará rápidamente monta-

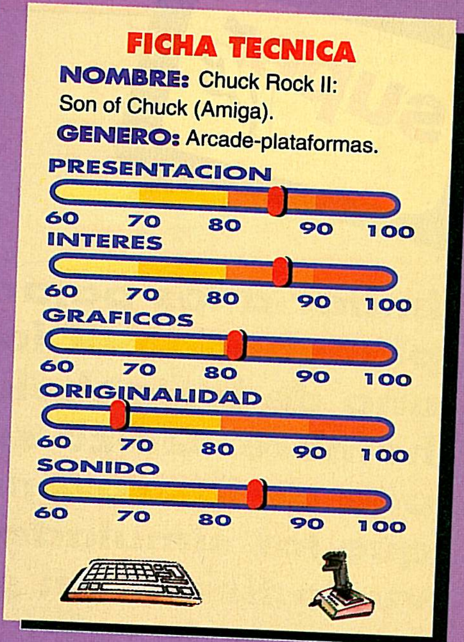


Emulando al genial Rafael, el pequeño troglodita quita a la dura roca los trozos que ocultan la figura de su padre.



Decir que Chuckie es un niño ideal es mucho decir. Pero sus pañales caen bien a muchos animales que le ayudarán sin dudarlo.

Estos tres bichos acuáticos –en nuestro diccionario no están definidos– son de lo más peligroso. O los liquidas pronto, o tu aventura acabará.



andar sobre la lava; etcétera... En algunos niveles es necesario no fallar en el uso del animal, ya que, si no le utilizamos adecuadamente, le perderemos, debiendo comenzar de nuevo la partida.

Tono humorístico

En **CHUCK ROCK II** los gráficos son lo más sobresaliente del programa; destacan, sobre todo, los simpáticos escenarios de fondo. Todos los protagonistas cuentan con rápidos y variados movimientos. El scroll de pantalla es excelente y los gestos y actitudes de los personajes están tratados de modo muy agradable. En el apartado sonoro, cada una de las fases cuenta con su propia melodía y los efectos están bien logrados.

El programa no destaca por su originalidad –existen varios juegos de este tipo para ***AMIGA***–, pero el elevado número de fases, una adecuada dificultad –aunque se echa de menos la posibilidad de continuar la partida al perder todas las vidas–, y el tono humorístico que le han conferido los programadores, hacen de él una buena continuación de la saga de **CHUCK ROCK**.

ANTONIO GREPPI

PARA SACAR VENTAJA

Recorre todo el mapeado de cada fase para recoger la totalidad de los caramelos y, con los puntos de bonus que conceden, podrás conseguir más vidas. Prueba a montar en todos los animales que encuentres en tu camino, ya que algunos permitirán que cabalgues sobre sus lomos.



Siempre es reconfortante la visión de una familia feliz y unida, aunque para ello hayamos tenido que pasar horas y horas delante del ordenador. Pero, qué mejor recompensa que la sonrisa esbozada por Chuckie y sus "delicados" padres.

Imitar a los pájaros planeando por los aires es uno de los anhelos del hombre. Quizá sea ésta una de las razones por la que los simuladores de vuelo tienen un gran número de adeptos entre los poseedores de ordenadores personales.

La introducción de la tarjeta Super VGA proporciona una gran calidad en la representación de los cuadros de mando.

AIR WARRIOR ofrece la posibilidad de situarse a los mandos de un caza de combate o de un bombardero de la Segunda Guerra Mundial, tomando partido por uno de los dos bandos en litigio: el grupo de los aliados formado por estadounidenses e ingleses, o la unión entre alemanes y japoneses, como todo el mundo sabe, perdedores, a la postre de la Gran Contienda.

Tras elegir bando y avión (existen 15 aeronaves, desde los bombarderos B-52, a los mismísimos cazas japoneses Zero), es posible escoger entre un elevado número de misiones, que se deben ejecutar en el aire, desde tierra, o sobre el mar.

Tras despegar (es aconsejable leer completo el manual que acompaña al programa, para evitar problemas posteriores en las maniobras que debemos realizar durante el vuelo), tendremos irremediablemente que enfrentarnos con cuantos adversarios nos salgan al paso. El programa ofrece la posibilidad de tener una visión exterior del avión desde ocho perspectivas diferentes, o una vista del paisaje desde la cabina del aeroplano.

Un detalle destacable es la inclusión de un jeep entre los aparatos que se hallan bajo el control del jugador.

AIR WARRIOR

NUBES DE GUERRA

Este programa cuenta con la particularidad de ser el primer simulador de vuelo que incorpora gráficos Super VGA en su desarrollo. Como siempre, lo innovador no resultará del agrado de todos los usuarios. El uso de una tarjeta gráfica de tan alta resolución tiene sus ventajas y sus inconvenientes: como cualidad principal, cabe destacar la gran calidad con que se han realizado los gráficos que representan los tableros y cuadros de mando de los diferentes aviones simulados; por contra, la acción de juego se desarrolla en un recuadro excesivamente pequeño de la pantalla, y los gráficos poligonales de ésta se hallan poco detallados, careciendo de los alardes gráficos que tan gratos son a la vista en este tipo de programas. El manejo del avión es realmente complicado, al tener que hacer uso al mismo tiempo del teclado y del ratón, o del teclado y el joystick. En más de una ocasión, cuando nos hallemos apurados por la presencia de muchos enemigos, tendremos la sensación de que nos faltan manos para dirigir los mandos de nuestro avión.

Además, los únicos efectos sonoros que aparecen durante el programa son los pertenecientes a los motores del avión y a los de la ametralladora. No obstante, es de alabar este intento de los programadores por llevar los gráficos de alta resolución a los juegos de simulación aérea.

ANTONIO GREPPI





Suscríbet
saldrás "
CONOCER
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Núm. 120 • ENERO 1993 • 325 ptas.
Por qué nada es previsible
CÓMO EL AZAR CAMBIA NUESTRAS VIDAS
PSICOLOGÍA
Viaje al mundo de las pesadillas
AERONÁUTICA
Descubrimos el último OVNI ruso
ESPACIO
La NASA de Clinton vuelve a la Luna
PAUSE
POWER
OFF ON
CONTROL PAD
SEGA
1 START
2
SUSCRIPCIONES
TEL. (91) 431-38-33
Promoción valida dentro del territorio español para las 1.000 primeras suscripciones

te a CONOCER jugando"

SEGA Master System II™

Suscríbete a Conocer por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia, investigación, astronomía.... Saldrás ganando, porque conseguirás esta magnífica consola de videojuegos.

SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE

YA SABES, AL SUSCRIBIRTE A CONOCER SALDRAS JUGANDO

No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.
Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.
Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

D. .... **teléfono** ....
Domicilio. .... **Código Postal** ....
Población .... **Provincia** ....
Marque con una X **20 % Descuento** ☐ **Regalo** ☐
FORMA DE PAGO **Firma:**
☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
☐ **Giro postal núm.** .... **de fecha** ....
☐ **VISA: Tarjeta nº** ____ ____ ____ ____
☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ____ ______ _____
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular, si es distinto ....

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER -
Departamento de Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID





Ser importante es una meta que todo el mundo se propone alguna vez en la vida. Esa es la principal aspiración del protagonista de este juego, un campesino sin recursos que se ve atraído por las riquezas y el estilo de vida de una inmensa ciudad. Pronto descubrirá cómo la ley de la jungla también impera en la civilización; la inteligencia y el valor serán sus armas para triunfar.

Las luces de la gran urbe han deslumbrado al protagonista. Desde su pueblo natal, con un hacha y unas pocas monedas como todo equipaje, se adentra en un mundo totalmente nuevo para él en busca de la gloria y riquezas. Pero la realidad derrumba muchos sueños, y pronto descubre que la ciudad no es todo lo acogedora que esperaba. La ambición de poder y riquezas queda a un lado porque existe una necesidad más perentoria: sobrevivir. El primer objetivo consiste, pues, en no morir de hambre ni ser devorado por las extrañas criaturas que se mueven en la noche.

El siguiente paso es obtener dinero; reunir la mayor cantidad de oro posible para escalar puestos en la vida social. Hay muchas formas de conseguirlo. Lo mejor es comenzar por los trabajos que se encargan en las tabernas y ahorrar para ingresar en algún gremio donde paguen bien a sus miembros. Se puede ser miembro de varios gremios, dependiendo de la competencia que haya entre éstos. Por ejemplo, si se pertenece al de los mercenarios, no se accederá al de guerreros. Además, existen el de ladrones y el de magos. Los cuatro rivalizan por con-



trolar la urbe.

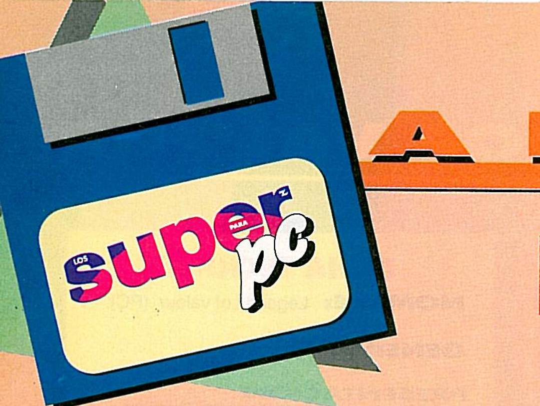
Otra forma de ascender en la sociedad consiste en ingresar en alguno de los templos religiosos para convertirse en un poderoso sacerdote.

Tanto en los gremios como en los templos se empieza desde el escalafón más bajo. Para subir de graduación hay que superar las pruebas exigidas y, para ello, es imprescindible conocer bien la ciudad.

No hay que olvidar las precauciones para conservar la vida, y hay que tener en cuenta que los nativos no siempre ven con buenos ojos a los extranjeros. Son muy frecuentes los insultos, las peleas y arrestos por cualquier motivo, así como el ataque de criaturas maléficas que rondan en la noche. Para evitar una muerte desagradable, hay que estar bien alimentado (hay que calibrar cuidadosamente lo que se come; el cerebro de troll, por ejemplo, es venenoso) y dormir en una buena habitación. En los templos ofrecen curaciones a buen precio, especialmente si se es uno de sus miembros.

Hay que resaltar que el juego permite crear un protagonista a la medida del jugador, con las características que más le gusten.

ALBERTO PASCUAL

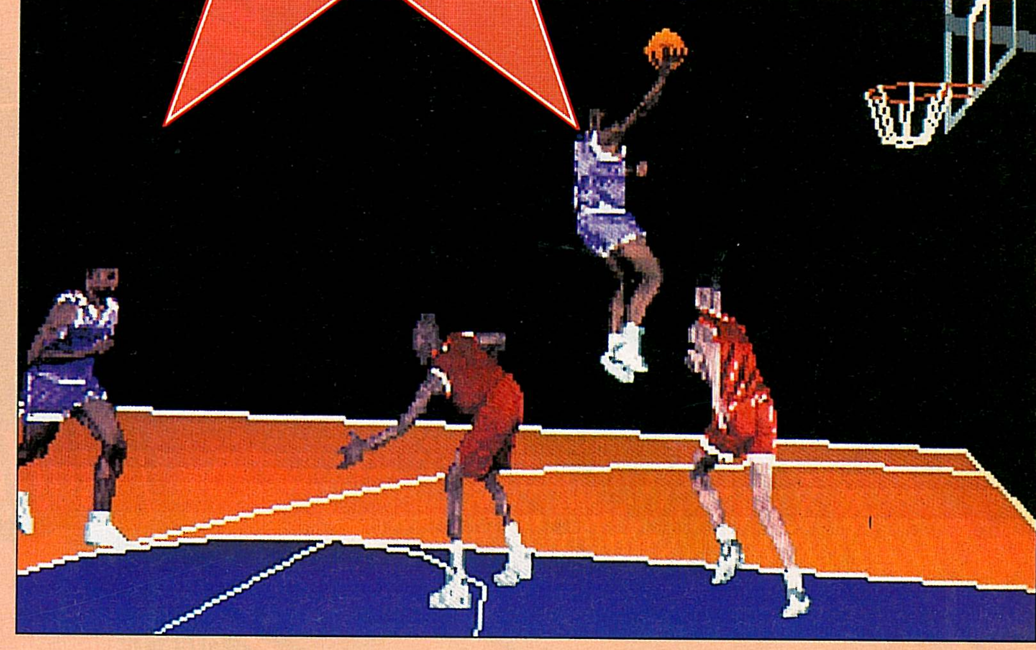


A EXAMEN

DESAFIO A LA



Si alguien puede ser considerado una verdadera autoridad en baloncesto, ese es Michael Jordan. No es de extrañar, pues, que un programa bautizado con el nombre del mítico escolta de los Chicago Bulls, se presente como uno de los mejores realizados hasta la fecha.





Los movimientos de Jordan han sido estudiados y digitalizados bajo la supervisión del propio jugador



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

A GRAVEDAD

En la temporada 83-84, los Chicago Bulls eran un equipo mediocre dentro de la conferencia central de la NBA. Ese año, el equipo, entrenado por Kevin Loughery, obtuvo 27 victorias por 55 derrotas, que le dejaron fuera de los play-offs. Su pésima clasificación les dio la opción de elegir los terceros en el draft, y se hicieron con los servicios de Michael Jordan; la estrella norteamericana que deslumbró en los Juegos Olímpicos de Los Angeles 84, donde su equipo conquistó el oro, tras vencer en la final a España.

Fiel a sus primeras palabras cuando aterrizó en Chicago –**"quiero hacer campeón a este equipo"**–, Jordan inició una carrera meteórica que le convirtió en el mejor jugador de baloncesto del mundo. Siete años más tarde, en 1991, los Bulls se proclamaron campeones de la NBA, título que revalidaron el pasado año.

Desde el primer minuto que jugó como profesional, el prestigio de Jordan creció casi tanto como sus contratos publicitarios. El siempre estuvo por encima de todos aquellos negocios que explotaban –a cambios de astronómicos emonumentos– su nombre. Gracias a ello, los usuarios de ordenador pueden disfrutar del que, posiblemente, sea el mejor juego de baloncesto: **JORDAN IN FLIGHT.**

Acierto triple

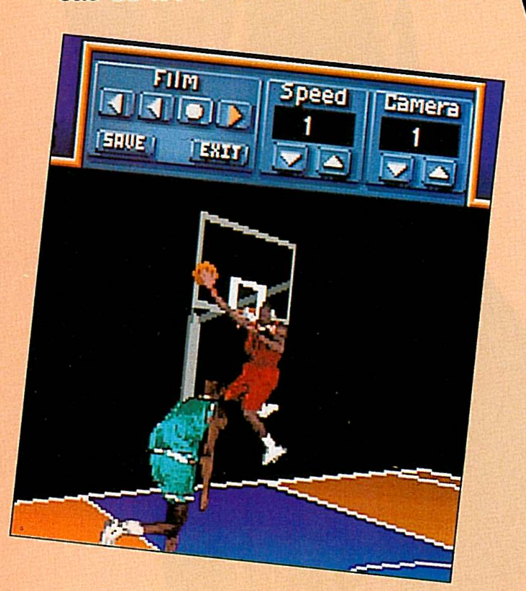
Cuando **Electronic Arts** propuso al escolta de Chicago la posibilidad de programar un juego con su nombre, Jordan pidió expresamente colaborar en el proyecto. El resultado final refleja con nitidez que los detalles sólo han podido ser cuidados por alguien que ame tanto el baloncesto como Michael lo hace.

Todos los recursos técnicos de este portento de la naturaleza han sido trasladados al ordenador. Su calidad se pone a prueba en partidos disputados a media cancha, en los que se enfrentan equipos integrados por tres jugadores.

Uno de ellos siempre es Jordan, mientras que los restantes compañeros pueden elegirse entre una amplia variedad.

La competición se inicia bajo la modalidad de liga regular, a una sola vuelta, entre ocho equipos de los que únicamente se clasifican los cuatro primeros. La posición obtenida en esta primera fase determina los cruces de la "final a cuatro", que se acoge a la fórmula que impera actualmente en la Copa de Europa de Clubes: primer clasificado contra cuarto y segundo contra tercero. Por último, la resolución de estos enfrentamientos da paso a la gran final.

La duración de los partidos puede fijarse a un tiempo determinado, o al primero que alcance una cantidad concreta de puntos. En el último caso, las canastas triples se contabilizan como dos puntos y no es necesario llegar al tope fijado con más de dos puntos de ventaja para conseguir la victoria, como ocurre en los enfrentamientos a tiempo real.
Los peculiares movimientos de Jordan han sido estudiados y reproducidos mediante digitalización bajo su propia supervisión. Las características físicas y técnicas de los otros miembros del conjunto pueden utilizarse de dos maneras. La primera consiste en manejar siempre a la estrella de los Bulls, con la posibilidad de recibir un pase cuando se desee. En la segunda, se controla al jugador que se encuentras más cerca del balón.
La minuciosidad de **Electronic Arts** queda patente en el hecho de que, cuando un jugador intercepta un lanzamiento en trayectoria descendente, la canasta tenga validez, con lo que se respeta estrictamente el reglamento real.



DIOS SE HA DISFRAZADO DE JORDAN

La persona que mejor ha sabido resumir el tremendo talento natural que posee Michael Jordan dentro de una cancha de baloncesto ha sido Larry Bird. El 20 de abril de 1986, el escolta de los Chicago Bulls endosó 63 puntos a los Celtics. Ese mismo día, Bird declaró: "Dios se ha disfrazado de Jordan". Nacido hace 30 años en el estado de Nueva York, su infancia transcurrió en Carolina del Norte. En su primera temporada como universitario, en North Carolina, una canasta suya a falta de 15 segundos para el final dió el título de la NCAA a su equipo.
En 1984 es escogido el número 3 del Draft por Chicago Bulls. A partir de entonces, su carrera en pos del anillo de campeón de la NBA fue meteórica: "No tenía mérito aterrizar en un equipo que está arriba y conseguir el título. Cuando llegué a los Bulls me propuse el reto de hacer de este equipo uno de los más grandes". Siete años más tarde , lo consiguió.

El sonido no alcanza la calidad de otros aspectos del programa. Pero, que nadie se preocupe: el magnífico scroll y la disposición de las cámaras (ofrecen repeticiones desde ángulos distintos y la posibilidad de cambiarlas de ubicación) garantizan la espectacularidad. El resultado final transmite la elegancia que tiene Michael Jordan para hacer sencillo lo que para el resto de los mortales es, simplemente, imposible.

JAVIER ITURRIOZ

FICHA TECNICA

NOMBRE: Jordan in flight (PC).
GENERO: Deportivo.





LOS SUPER DEL MES

HIT ORDENADORES

PC

1 X-WING ↑

2 STUNT ISLAND ↑

3 MICHAEL JORDAN IN FLIGHT ↑

4 LEMMINGS 2 ↑

5 COMANCHE ↓

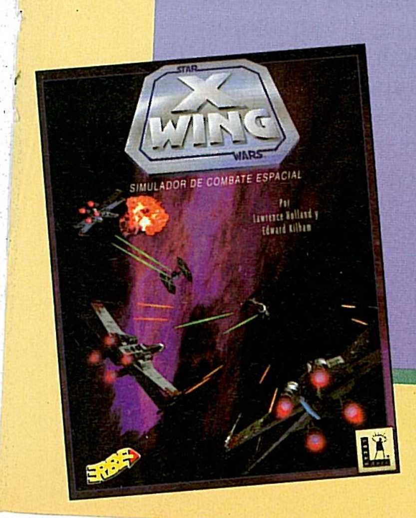
6 BEST OF THE BEST ↑

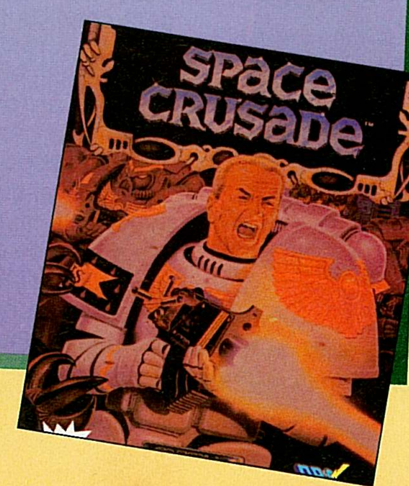
7 A.T.A.C. ↑

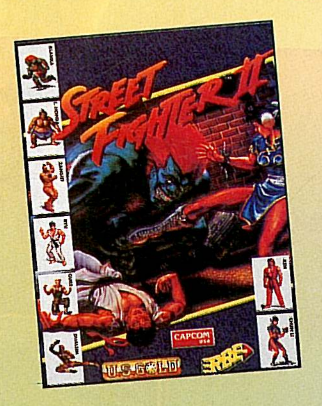
8 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 ↓

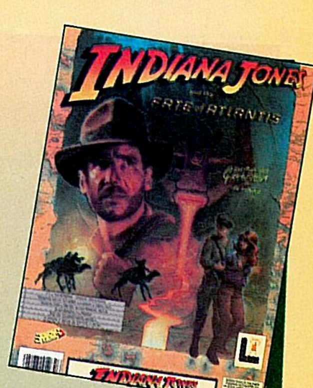
9 SPACE CRUSADE ↑

10 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ↓









AMIGA

1 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS =

2 STREET FIGHTER II ↑

3 BEST OF THE BEST ↑

4 SLEEPWALKER ↑

5 DARK SEED ↓

6 LEMMINGS 2 ↑

7 JOE & MAC ↓

8 MOONSTONE ↑

9 CRAZY CARS 3 ↑

10 W.W.F. EUROPEAN RAMPAGE ↓

LOS super PARA pc

JUEGA CON VENTAJA

MONKEY ISLAND 2: LECH

VUDU
UN FAN

Guybrush Threepwood no se rinde y vuelve en busca del famoso tesoro del Big-Woop. En esta nueva aventura, se encontrará otra vez con los personajes de la primera parte del juego, incluido su mayor enemigo: el malvado LeChuck.



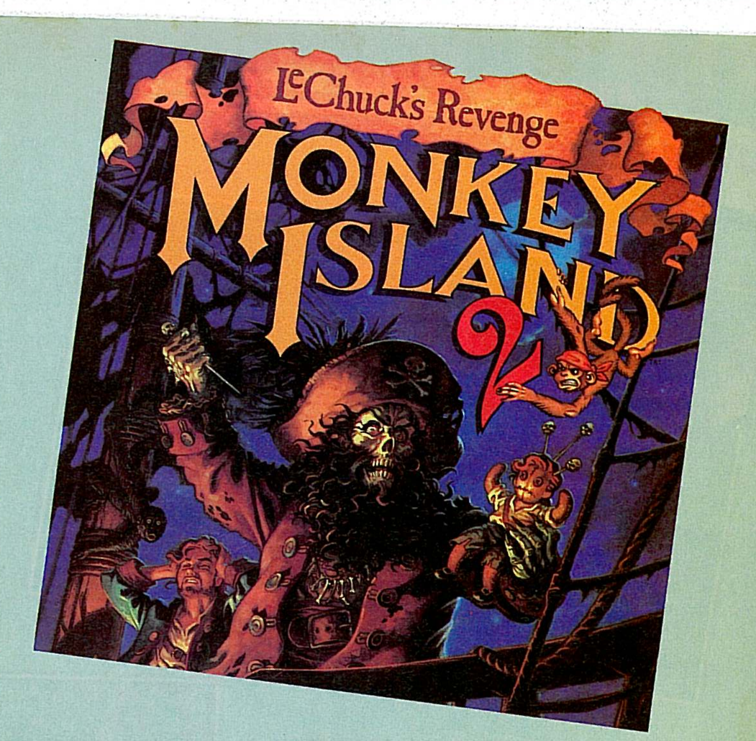
Largo Lagrande, gobernador de la Isla Scabb, es el principal aliado de LeChuck.

EMBARGO DE LARGO

Comienza tu búsqueda dirigiéndote hacia la izquierda del pueblo, hasta la lavandería. Coge el cubo vacío y habla con los piratas para recibir un doblón, que te servirá para comprar cera al carpintero.
Dirígete a la casa de Wally, el cartógrafo, recoge una hoja de papel del suelo y aprovecha alguno de sus descuidos para quitarle el monóculo. Entra a la cocina del bar por la ventana, coge el cuchillo y utilízalo para liberar a la mascota del dueño del hotel. Coge los quesitos, entra en la habitación de Largo y quítale la peluca. Desplázate hasta el pantano y recoge de paso la pala que se encuentra en un cartel cerca del puente. Una

UCK'S REVENGE

PARA
ASMA







vez allí llena el cubo con barro y utiliza el ataúd a modo de embarcación para llegar hasta la choza de la adivina. Habla con ella y, antes de marcharte, coge el cordel y busca una poción que se llama "ashes-to-life".

Dirígete hacia el cementerio y excava la tumba del norte con la pala.

De vuelta al pueblo, prepara una trampa para la rata de la lavandería con los quesitos, el palo que está en la playa y el cordel. Atrápala y utilízala como ingrediente en el estofado de la cocina. Vete al bar, coge la saliva de Largo y pregúntale al dueño acerca del estofado.

Conseguirás el trabajo de cocinero y algo de dinero. Coloca ahora el cubo de barro sobre la puerta de la habitación de Largo y escóndete tras el biombo.

Vete a la lavandería y regresa de nuevo a la habitación. Detrás de la puerta encontrarás un resguardo, con el que obtener una prenda en la lavandería. Ya tienes todos los ingredientes que necesita la adivina para construir el muñeco vudú de Largo. Vete a su habitación y utilízalo. Tras ello, vete a la península, dale el monóculo y el dinero al capitán Dread y podrás abandonar por fin la isla de Scabb.

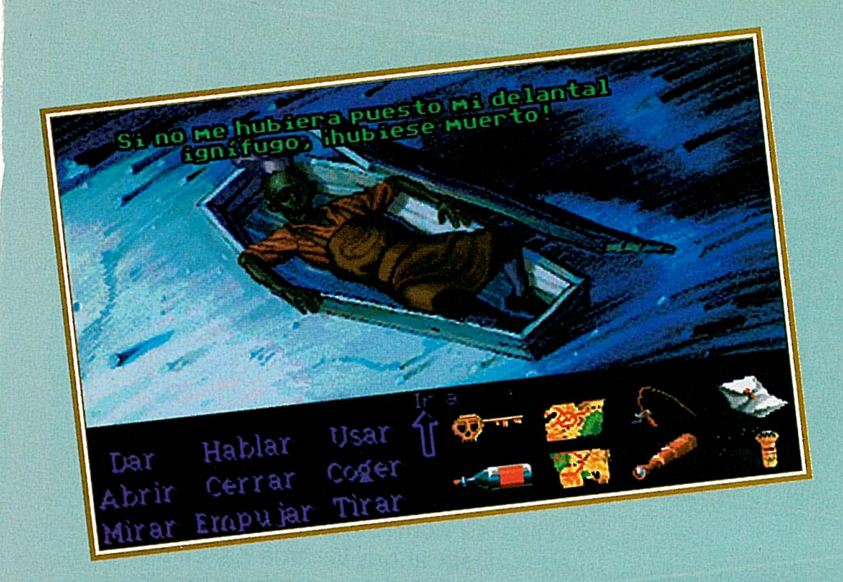


No debemos desesperar porque, algunos de los acertijos que nos son planteados a lo largo del juego, tienen una solución más sencilla de lo que parece a simple vista.

CUATRO PIEZAS DE MAPA

En el barco encontrarás una bolsa de comida para loros. Viaja hasta la isla Phatt, donde serás apresado al llegar. Para escapar de la cárcel utiliza el palo que está bajo el colchón para alcanzar un hueso. Dáselo al perro y las llaves quedarán a tu alcance. Antes de salir coge los sobres manila y gorila y ábrelos.
En la librería abre el faro y coge la lente. Además, pide prestados los libros "Desastres: Grandes naufragios", "Recetas: brujería divertida" y otro cualquiera. Cambia este último por el que tiene el gobernador de la isla sobre su estómago.
En uno de los callejones del pueblo se juega a la ruleta. Acertar es fácil, pues en el callejón adyacente te dicen el próximo número ganador si adivinas la contraseña. Contesta siempre el número de dedos que te muestra al principio de la frase, sin tener en cuenta nada de lo que te diga a continuación. Así conseguirás más dinero y una invitación a la fiesta de la gobernadora Marley.
Desplázate hacia la isla Booty y compra en la tienda un serrucho, un cuerno y un rótulo. Cuelga la bolsa de alpiste en el gancho donde antes estaba el cartel y podrás comprar el espejo. Habla con Kate y pídele uno de sus folletos publicitarios. Consigue el disfraz para la fiesta, enseñándole la invitación al dueño de la tienda.
Vete a casa de la gobernadora y coge el trozo de mapa, aunque al salir eres descubierto y lo pierdes. Coge el remo y el perro de la habitación de la gobernadora. En la parte posterior de la casa se encuentra la cocina. Golpea los cubos de basura y, cuando el cocinero te persiga, despístalo dando una vuelta completa a la casa, entra en la cocina y coge uno de los peces. Vete al árbol grande y utiliza el remo en el agujero. Al intentar subir se romperá, así que recógelo en cuanto recuperes el conocimiento. Vuelve a la isla Scabb, dale el remo al carpintero y la lente a Wally. Utiliza el serrucho en la pata de palo del pirata dormido, regresa de nuevo a la carpintería y podrás llevarte el martillo y los clavos.
Enseña el carné de la biblioteca en el bar y podrás comprar las bebidas "Bebé de barba amarilla" y "Ballena azul", que mezclarás para obtener un

Entrar en algún lugar donde no hemos sido invitados es la forma más sencilla de meterse en líos. Algo que, sin duda, no nos faltará a lo largo de esta aventura.



Nunca es agradable visitar un cementerio y, menos aún para charlar con un muerto pero, en esta ocasión, es fundamental, ya que Rapp Scallian es el poseedor de una parte del preciado mapa del tesoro.

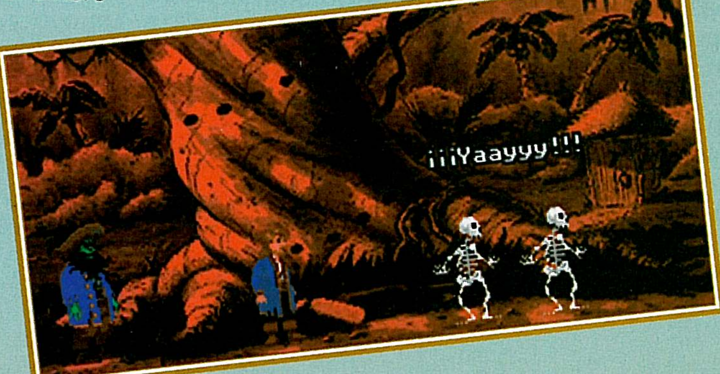
dará el primer trozo de mapa a cambio de la cabeza. De nuevo, en la isla Phatt, coloca el folleto de Kate sobre el cartel con tu fotografía. Habla con el pescador, acepta su apuesta y dale el pescado. Cuando capturen a Kate, vete a la cárcel, libérala, coge el sobre vainilla y ábrelo. Navega a Booty, vete al risco y usa la caña para alcanzar el trozo de mapa.
Avanza hasta el árbol grande y utiliza el remo reparado y el escalón para ir subiendo hasta la cima. Una vez allí, utiliza el perro para conseguir el segundo pedazo del mapa. Antes de bajar, coge el telescopio que hay en el puesto de vigía.



líquido verde. También coloca el plátano sobre el metrónomo y coge el mono. Navega hacia Booty y visita a Stan. Cuando te enseñe el ataúd, ciérralo y clávalo y así podrás coger la llave de la cripta. En el concurso de salivazos utiliza el cuerno y, cuando el organizador se ausente, cambia las banderas de lugar. Bebe un trago del combinado verde y participa en el concurso, lanzando el proyectil cuando veas, en algún trozo de tela, que tienes el viento a favor. Vende la placa del premio al dueño de la tienda, el cual te dará el dinero suficiente para alquilarle el barco a Kate. Mira las coordenadas a las que debes dirigirte en el libro "Desastres".
Sumérgete hasta el buque hundido, coge la cabeza de mono y sube en el ancla. Regresa a Booty, donde el dueño de la tienda te

Para lograr el tesoro hay que reunir las cuatro partes del mapa

Viaja hacia el cementerio de Scabb y abre la cripta con su llave. Lee el libro "Citas famosas" para conocer la inscripción de la tumba de Rapp. Abrela, coge sus cenizas y vete a ver a la adivina, que te preparará una poción. Utilízala en la tumba de Rapp para devolverle la vida y que te dé la llave. Utilízala en el torreón de la playa, donde debes cerrar el gas. Regresa a la tumba y Rapp te dará el tercer trozo de mapa.
Vete ahora a la parte superior de la cascada, en la isla Phatt, y, de paso, cierra la llave con el mono. Quedará libre el camino hacia la casa de Mr. Rogers. Acepta su desafío pero, cuando vaya a por su jarra de grog, vacía la tuya en el árbol y rellénala con la botella de casi–grog. Coloca el espejo en el marco de la pared, sal a la calle,





En un concurso de salivazos, tendrás que demostar tu habilidad escupiendo. Al fin y al cabo, eres un pirata.

abre la ventana y coloca el telescopio en el brazo de la estatua. Un rayo de luz indicará el ladrillo que hay que pulsar para conseguir el cuarto y último trozo de mapa. Llévale los cuatro pedazos a Wally y realiza su encargo. Abre la bolsa que te da la adivina en su choza.
De vuelta, verás una caja de madera, ábrela y escóndete dentro.

FORTALEZA DE LECHUCK

Avanza hasta el laberinto de esqueletos. Lee la canción en el papel impregnado de saliva. Cada estrofa indica la siguiente lápida que hay que atravesar. Por ejemplo, si nos dice que la cabeza se conecta con el brazo y el brazo con la pierna, debemos buscar una lápida que tenga una cabeza arriba, unos brazos en el centro y unas piernas abajo, abrirla, y entrar por ella hacia la siguiente habitación, en la que se repite lo mismo, pero con la siguiente estrofa de la canción.
Llegarás a una puerta gigante llena de candados, pero que se abre sin ningún problema. Sin embargo, LeChuck te captura. Para escapar toma un sorbo de la bebida verde y escupe al escudo situado a la derecha de la pantalla cuatro veces hasta que apagues la vela. Para salir de la oscuridad, enciende una cerilla.

ISLA DINKY

Coge la botella, la copa vacía y la palanca. Utiliza esta última para romper la botella y para abrir el barril, dentro del cual encontrarás una galleta. Llena la copa con agua del mar y destílala en el alambique. Entra en la jungla y coge el camino de la izquierda hasta encontrar una bolsa colgada de una rama. Córtala con la botella rota, coge el paquete y utiliza su contenido con la copa de agua. Dale ahora las tres galletas al loro, que nos dirá el camino para llegar hasta el tesoro del Big–Woop.
De camino, hallarás la cuerda y la dinamita. Cuando llegues a la gran X, cava con la pala hasta donde puedas. Enciende la dinamita y colócala en el agujero. Une la cuerda a la palanca, lánzala hacia los hierros del techo y así alcanzarás el ansiado tesoro. Desgraciadamente, la cuerda se rompe y caes en una habitación a oscuras. Busca el interruptor de la luz y acciónalo. Vete al almacén, coge un muñeco vudú y un globo de los que hay dentro de las cajas.
En la enfermería encontrarás una calavera, una jeringuilla y unos guantes de cirujano. Localiza la habitación en la que se encuentra la máquina de refrescos y pulsa el botón de retorno de cambio, pero no cojas la moneda que cae. Espera a que llegue LeChuck y, cuando se agache a recogerla, aprovecha para robarle su ropa interior.
Llena de helio los guantes y el globo con la bombona que se está allí mismo. Dirígete al ascensor y, cuando aparezca LeChuck, acciona la palanca de subida. Coge la barba, baja de nuevo y, en tu próximo encuentro con el fantasma, ofrécele el pañuelo que te dio Stan. Coloca dentro de la bolsa la calavera, la barba, la ropa interior, el pañuelo usado y el muñeco vudú. Busca a LeChuck y utiliza la jeringuilla sobre el muñeco: todos tus problemas habrán concluido.

TOMAS TEJON

CLUB



2ª MANO

SI TU JUEGO TE ABURRE ¡CAMBIALO!

**VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.**

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83
HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

¡SIEMPRE TENDRAS UN JUEGO NUEVO!

Ya no tienes que pagar un alto precio por disfrutar de tu juego favorito. EL CLUB POP&SOFT SEGUNDA MANO te ofrece la posibilidad de cambiar tus juegos tantas veces como quieras.
El método es muy sencillo: EL CLUB COMPRA tu juego al precio que indican las listas y te VENDE el que elijas al precio marcado.

¡TU SOLO PAGAS LA DIFERENCIA!

Ejemplo: Nos envias U.N. SQUADRON para SUPER NINTENDO y quieres cambiarlo por SPIDERMAN X-MEN.
Precio POP&SOFT / COMPRA DE U.N SQUADRON: 4.600.- Ptas.
Precio POP&SOFT / VENTA DE SPIDERMAN X-MEN: 6.100.- Ptas.
Tu disfrutaras de tu juego favorito por sólo: 1.500.- Ptas. Con la garantía de POP&SOF

OFERTAS DE PRIMERA PARA JUEGOS DE 2ª MANO

GAME BOY
ROBOCOP III • TRACKFIELD • FORTRESS OF FEAR
BATTLETOADS • DRAGONS LAIR
KICK OFF FUTBOL • TIP OFF BASKET • BILL ELIOT NASCAR
ELEVATOR ACTION • HOME ALONE II • MICKEY MOUSE
NBA ALL/STAR • PAPER BOY II • PIPE DREAMS • SIMPSONS
SOCCER MANIA FUTBOL • STAR TREK
TERMINATOR II • WORLD BOWLING • MICKEY' DANGEROUSE
1 2.500.- Ptas.
2 4.800.- Ptas.
3 6.750.- Ptas.

SEGA MEGA DRIVE
TAZMANIA • TERMINATOR
EUROPEAN CLUB FOOTBALL
3.100.- Ptas. c/u.

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD • R-TIPE
SUPER WWF WRESTLEMANIA
SUPER KICK OFF • ROBOCOP III
THE ADDAMS FAMILY
4.100.- Ptas. c/u.

NINTENDO N.E.S.
SUPER TURRICAN • ELITE
MARIO BROSS III • KICK OFF
2.900.- Ptas. c/u.

SUPER NINTENDO

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
SUPER T. M. TURTLES IV	9.990	-	6.100
THE CHESSMASTER	8.990	3.800	5.300
PAPERBOY 2	8.990	3.800	5.300
JOE AND MAC CAVEMAN NINJA	9.990	-	6.100
U. N. SQUADRON	9.990	4.600	6.100
SUPER PROBOTECTOR	8.990	3.800	5.300
SUPER SMASH T.V.	8.990	-	5.300
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	9.490	-	5.700
BLAZING SKIES	9.490	4.200	5.700
BART'S NIGHTMARE	9.990	4.600	6.100
SPIDERMAN X-MEN	9.990	4.600	6.100
EXHAUST HEAT	10.990	5.300	6.800
STREET FIGHTER 2	12.490	4.950	7.950
AXELAY	9.990	4.600	6.100
BEST OF THE BEST	9.990	4.600	6.100
THE M. QUEST MICKEY MOUSE	12.490	4.950	7.950
SUPER POPULOUS	9.990	3.800	6.100
DRAGONS LAIR	9.990	-	6.100
FINAL FIGHT	9.990	-	6.100
GHOST'N GHOST	8.990	-	5.300
PARODIUS	9.990	4.600	6.100
W. LEAGUE BASKETBALL	8.490	4.600	6.100
PILOTWINGS	8.490	4.600	6.100
PRINCE OF PERSIA	9.990	4.600	6.100
STAR WARS	10.490	5.300	6.800

SEGA MEGADRIVE

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
CHUCK ROCK	9.150	3.500	5.400
DRAGON'S FURY	9.150	3.500	5.400
ALIEN 3	9.150	3.500	5.400
EVANDER HOLLY FIELD BOXING	8.640	3.500	5.050
FERRARI GRAND PRIX	7.990	3.050	4.550
GRAND SLAM TENNIS	6.990	2.300	3.800
INDY 3	6.990	2.300	3.800
JOE MONTANA	8.130	3.150	4.650
LEMMINGS	6.990	2.300	3.800
PREDATOR 2	6.990	2.300	3.800
SONIC 2	7.500	2.700	4.200
SUPER MONACO G. P. I I	9.150	3.500	5.400
THUNDER FORCE IV	6.990	2.300	3.800
TWIN HAWK	7.100	2.400	3.900
WWF WRESTLEMANIA	7.990	3.050	4.550
M. MOUSE AND D. DUCK	6.990	2.300	3.800
TALESPIN	6.990	2.300	3.800
ARIEL THE LITTLE MERMAID	6.990	2.300	3.800
BATMAN	7.100	-	3.900
OLYMPIC GOLD	7.100	-	3.900
STREET RAGE I I	6.900	2.300	3.800

¡CUIDA TUS CARTUCHOS!

- Imprescindible que instrucciones y cartucho estén EN PERFECTAS CONDICIONES.
- Todos los cartuchos recibidos, SERAN REVISADOS.
- SE RECHAZARAN los cartuchos defectuosos.
- No es necesario enviar la caja de envase.

NO SE ADMITEN CARTUCHOS QUE NECESITEN CONVERTIDOR

GAME BOY

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
TOP GUN	5.490	2.550	3.350
KRUSTYS FUN HOUSE	4.990	2.150	2.950
LEMMINGS	4.990	2.150	2.950
ROBIN HOOD	5.490	2.550	3.350
ALIEN 3	4.990	2.150	2.950
TERMINATOR 2 (COIN-UP)	4.990	-	2.500
UNIVERSAL SOLDIER	5.490	2.550	3.350
BEST OF THE BEST	5.490	2.550	3.350
STAR WARS	5.490	2.550	3.350
POPEYE 2	5.490	2.550	3.350
SUPER MARIO LAND 2	5.490	2.550	3.350
WWF SUPERSTAR 2	4.990	2.150	2.950
HOOK	5.490	-	3.350
THE ADDAMS FAMILY	5.490	-	3.350
TINY TOON ADVENTURES	4.990	2.150	2.950
TURRICAN	4.990	2.150	2.950
CHASE H. Q.	5.490	2.550	3.350
ASTEROIDS	4.990	2.150	2.950
FERRARI GRAND PRIX	4.990	-	2.950

CLUB POP& soft® 2ª MANO

Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28925 (ALCORCON) MADRID

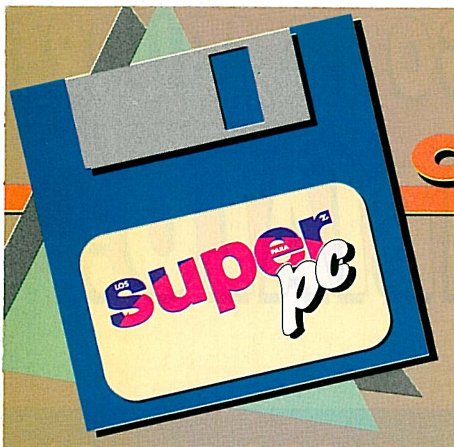
CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______________________ NUEVO ____
NOMBRE ______________________ EDAD ______
APELLIDOS ______________________
DIRECCION ______________________
POBLACION ______________ PROVINCIA ______________
CODIGO POSTAL ______________ TELEFONO ______________

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

SJ - V - 3

TITULO	CONSOLAS	COMPRA	VENTA	DIFª
	GASTOS DE ENVIO			250
			TOTAL	



LETAL WEAPON (Amiga y PC)

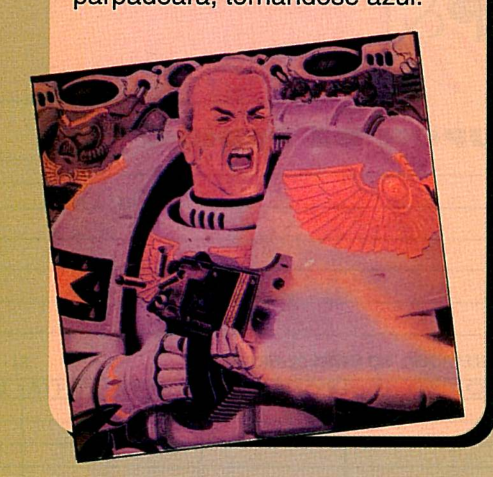
Códigos de las diferentes fases:
Nivel 1: KUIRFR
Nivel 2: BEIFCF
Nivel 3: RSRKBA
Nivel 4: LYLSUA

Las siguientes combinaciones de teclas proporcionan diferentes tipos de ayuda para acabar con mayor facilidad el juego (sólo funcionan en Amiga):

ALT+Y+I	Inmunidad
ALT+Y+K	Aumenta la munición
ALT+Y+L	Aumenta las vidas
ALT+Y+M	Activa movimiento libre
ALT+Y+N	Desactiva movimiento libre

SPACE CRUSADE (Amiga)

Para movimientos infinitos, selecciona un equipo y mantén pulsada, en el teclado numérico, la tecla 1, 2 ó 3, dependiendo de la posición que éste ocupe. Sin soltar el botón, situamos el puntero del ratón debajo de la unidad de combate y pulsamos cuatro veces el botón izquierdo y cuatro el derecho. El borde parpadeará, tornándose azul.



UGH! (Amiga y PC)

Para sobrevivir en un mundo tan inhóspito como el de los trogloditas hace falta algo más que ser valeroso y decidido. No hay nada mejor que probar los siguientes códigos:

1. CAVITY
2. FIRSTCOMMUNION
3. FIGURATIVETHEATRE
4. BURNTOFFERINGS
5. MYSTERIUMINQUITATIS
6. DREAMFORMOTHER
7. UNCERTAINJOURNEY
8. SPIRITUALCRAMP
9. ROMEOSDISTRESS
10. RESURRECTION
11. PRAYER
12. DEATHWISH
13. DOGS
14. DESPERATEHELL
15. AWAKEATTHEWALL
16. SLEEPWALK
17. THEDROWNING
18. THEBLUEHOUR
19. ASEVENINGFALLS
20. ANDROGYNOUSNOISE
21. HANDPERMEATES
22. ELECTRADESCENDING
23. CERVIXCOUCH
24. THISGLASSHOUSE
25. FLEEINGSOMNAMBULIST
26. THESOMNOLENTPERSUIT
27. ASHES
28. ASHESPARTII
29. WHENIWASBED
30. LAMENTOVERTHESHADOWS
31. FACE
32. THELUXURYOFTEARS
33. OFTHEWOUND
34. BELIEVERSOFTHEUNPURE
35. OUVERTURE
36. WINDKISSEDPICTURES
37. THELAKEOFFIRE
38. BLASTOFTHEBOUGH
39. AMATERASU
40. THEABSOLUTE
41. LACRIMACHRISTI
42. BETWEENYOUTH
43. AFTERTHERAIN
44. WILLOTHEWISP
45. TALESOFINNOCENCE
46. STRAPPINGMEDOWN
47. THEDANZIGWALTZ
48. CHIMEREDESIDELA
49. SILENTTHUNDER
50. STRANGEFORTUNE
51. VENTRILOQUIST
52. GLOOMYSUNDAY
53. THEDEATHOFJOSEF
54. SONGOFSOLOMON
55. SICKOFLOVE
56. VANITY
57. FOURHORSEMEN
58. 1983
59. OMEGADAWN
60. ARINGINGINTHEIREARS
61. THEGOLDENAGE
62. ALPHASUNSET
63. SPILTBLOOD
64. RAWWAR
65. REFLECTIONS
66. CHURCHOFNORETURN
67. WHATSTHEVERDICT
68. ZEROSEX
69. THISISHERESY

El enemigo está armado...

LICENSED BY

SUPER SWIV

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

STORM
SALES CURVE

Original Nintendo Seal of Quality

Arcade

Elige entre un helicóptero de guerra o un jeep blindado y prepárate para entrar en el territorio enemigo como parte de las tropas de asalto de élite de SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES. Lucha contra helicópteros, tanques, peces voladores mecanizados, grandes instalaciones armamentísticas y mucho más en este juego de tiros de desplazamiento vertical. Pero, estate atento, el enemigo está armado con el último grito en armamento, incluyendo el mortífero misil teledirigido SILKWORM IV.

LICENSED BY Nintendo®



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

¡Prepárate para luchar!

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



EDUCACION

HABITAT I, primera entrega de una serie de títulos educativos multimedia en CD-ROM, recorre la historia de las civilizaciones que poblaron España, desde el Paleolítico hasta los romanos.

HABITAT I: AULAS INTERACTIVAS

LOS CIMIEN NUESTRA H

Esta enciclopedia interactiva de consulta, ha sido desarrollada por la empresa catalana D&R Multimedia, con la subvención del Ministerio de Educación y Ciencia, según el plan acordado por la reforma educativa para la enseñanza de las ciencias sociales. La pre-estampación del mismo se ha hecho en el Laboratorio de *CD-ROM* de la firma española Investronica. Por ello, se puede decir que es un producto netamente nacional, que habla de nuestra historia y, posiblemente, uno de los primeros ejemplares multimedia en *CD-ROM* existentes en castellano (además del catalán).

El volumen, orientado a estudiantes entre 12 y 16 años, se ajusta a la enseñanza reglada dentro del programa de Nuevas Tecnologías Atenea, por lo que, según palabras de la propia directora del proyecto, Julia Sanjuan, uno de los aspectos que más se ha cuidado ha sido la estética y la didáctica del interfaz hombre–ordenador, de forma que resulte atractivo y motivador al potencial usuario.

Así, se han combinado elementos educativos e informativos, con un diseño cuidado y moderno, que contribuya a sustituir los ásperos libros de ciencias sociales por un entorno interactivo, que facilite la comprensión de las diferentes etapas históricas de nuestro país.

Con casi 500 pantallas, repletas de gráficos, textos hipermedia (donde al pulsar con el ratón podamos "navegar" sobre el tema resaltado), e incluso animaciones que permitan entender cómo se formaron las ciudades a través del tiempo, HABITAT I, así como el volumen II y el III, que se comercializarán en breve, permite ser utilizado en aulas informáticas de Institutos. La Generalitat de Cataluña, pionera en estos aspectos, lo está implantando en los centros docentes que dependen de ella.

El programa está estructurado en base a un Indice Principal dividido en cinco grandes bloques. El primer apartado, *Cuando los hombres vivían al aire libre*, integra los dos primeros: el Paleolítico y el Neolítico. Una segunda sección incluye bajo el título *Los primeros poblados agrícolas urbanizados*, los poblados Iberos y, por último, *Las primeras ciudades*, estudia las ciudades griegas y romanas.

Cada uno de estos bloques contiene una información temática específica, a la que se accede mediante iconos y menús de navegación sencillos.

Basado en una bibliografía compuesta por unos 75 títulos especializados, existe disponible un icono de ayuda constante, que impide perderse en el estudio. Además, cada tema tiene sus propias pantallas, que deben cerrarse obligatoriamente antes de cambiar, teniendo en cuenta la homogeneidad visual y la estética en la presentación de la información.

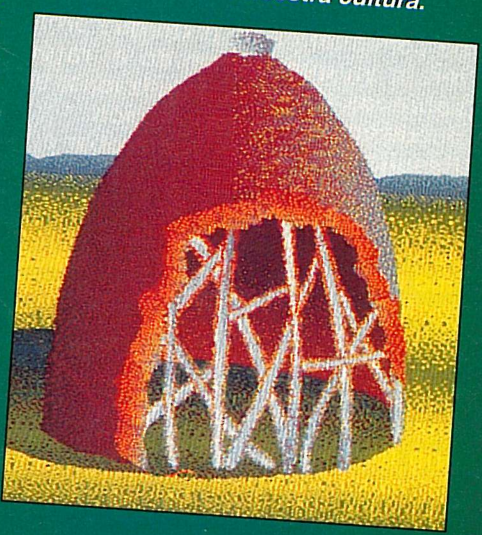
Textos breves, claros y explicativos, gráficos, planos y animaciones, así como el color, contribuyen a delimitar las zonas de estudio, de forma que los alumnos perciban inmediatamente la ubicación espacial y temporal de los asentamientos ibéricos.

Al poder interactuar, el usuario deja de ser un sujeto pasivo para convertirse en parte activa del proceso de aprendizaje, participando

...TOS DE ...ISTORIA



Los alumnos podrán percibir con suma facilidad la ubicación de los asentamientos ibéricos y ahondar en las raíces de nuestra cultura.



con máxima atención y acomodando las lecciones a su ritmo, al poder retroceder hasta los puntos menos asimilados.

Todo ello contribuye a que este título pueda ser objeto de utilización, no sólo en centros educativos, sino como elemento de consulta para el mercado doméstico, enciclopedia o refuerzo temático en áreas de investigación. No en vano, ofrece materiales suficientes para generar y profundizar en estudios científicos:

- Glosario
- Cronología
- Documentación
- Bibliografía
- Ejercicios prácticos
- Juegos didácticos

El nexo conductor es el conjunto de comentarios de texto que proliferan, ya que, pulsando el ratón sobre las palabras enfatizadas, se puede ampliar la información.

Resulta interesante comprobar cómo se fue formando la ciudad de Ampurias. A través de la reconstrucción animada, nos muestra como empezó siendo una isla (Paleápolis) a principios del siglo VI a.d.C., para unirse después a la ciudad (Neápolis) y a la fortaleza romana situadas en la costa vecina. Finalmente, mediante el estuario formado por el aluvión fluvial, el muelle heleno delimitó la nueva polis, sobre cuyos restos se edificó la actual Ampurias.

Esta cualidad dirigida se compone de diversos niveles de información y su acceso viene controlado por la iconografía de navegación que ejerce, al mismo tiempo, de regulador de avance por las lecciones que componen el curso.

Además de estos iconos navegatorios, los círculos numerados que aprecen sobre cada gráfico, permiten descubrir una descripción detallada de la zona indicada (restos arqueológicos allí encontrados, interior de los monumentos señalados, imágenes actuales y antiguas de ese enclave, etcétera)

El curso integra, además, una gran cantidad de mapas animados, fotografías y cuadros sinópticos, que nos permiten conocer en detalle cómo se fueron asentando los distintos pobladores de nuestra península y cuáles fueron los procesos migratorios de cada civilización (íberos, celtas, fenicios, griegos, cartagineses, ...).

En definitiva, estamos ante un título educativo, serio y profundo, pero que no por ello resulta tedioso. ¿Quién dijo que los libros eran insustituibles?... Son, sin duda, mejorables. Este título es buena prueba.

Para ampliar cualquier tipo de información sobre HABITAT I o su distribución, se puede llamar al teléfono de Línea Multimedia Inverstrónica: (91) 467 82 10.

GREGORY A. BOTANES



La claridad de los textos, los cuidados gráficos, la seriedad temática y la homogeneidad visual y estética facilitan el aprendizaje de algo que nunca debió hacerse aburrido.

REQUISITOS HARDWARE

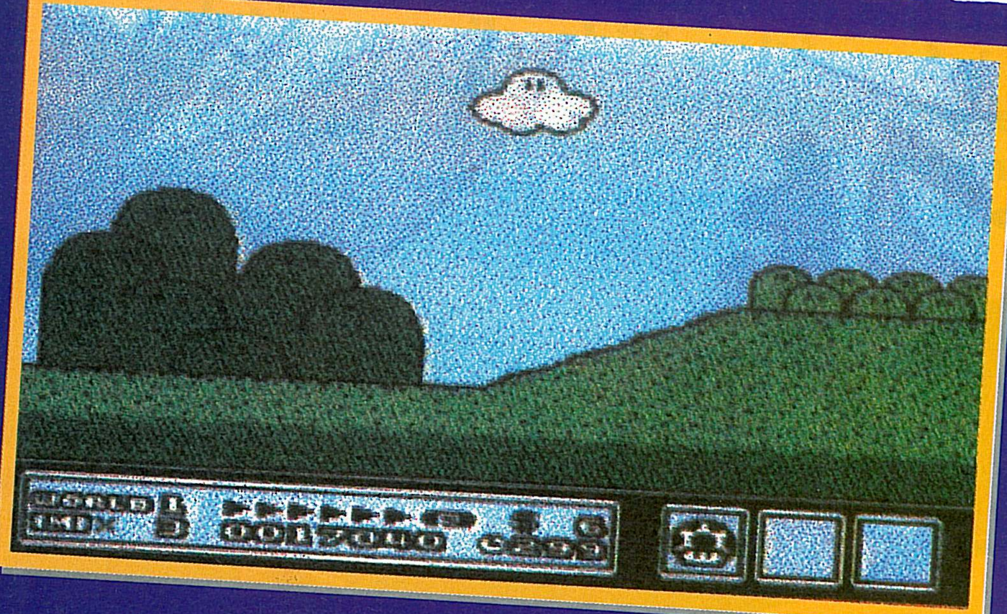
Se ha intentado, con el fin de divulgar al máximo este título, que pueda ser utilizado en cualquier PC Multimedia de bajo coste, siempre que cumpla los siguientes requisitos mínimos:

- ***Procesador Intel 80386***
- ***4 MB de RAM***
- ***Tarjeta gráfica Super VGA***
- ***Lector de CD-ROM***
- ***Windows 3.0 ó 3.1***

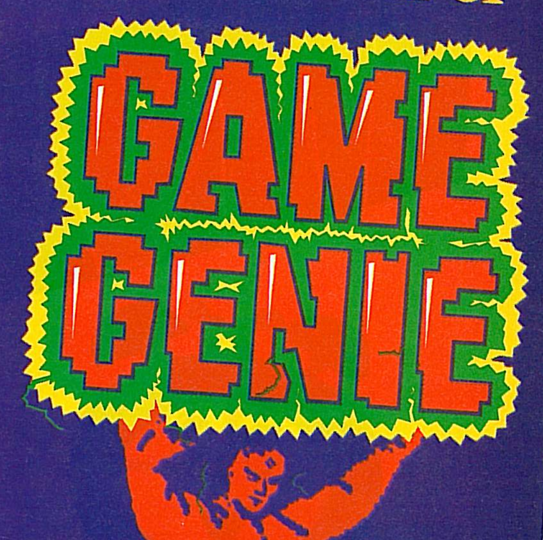
Con un simple movimiento del ratón accedemos a un apasionante hecho histórico: la formación de las urbes.

Malecón construido con el fin de asegurar el puerto entre la Palaiapolis y la Neapolis. Se cree que fue construido entre final del s. IU a. C. y el s. II a. C.

¿DONDE ESTA MARIO?



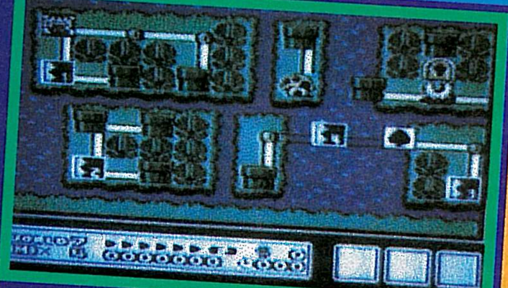
¡Se ha saltado volando ésta pantalla! con el



EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO-JUEGOS

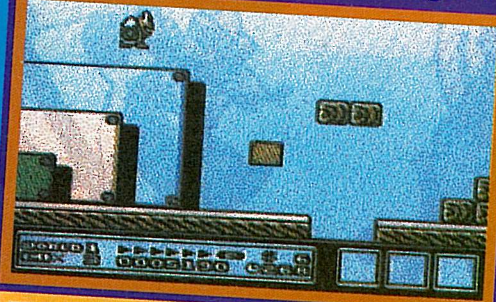
¡pon el Game Genie en tu video-juego y mételo en tu Nintendo-Nes!

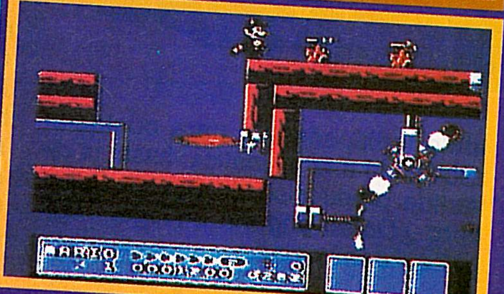




y además, puedes entrar en el nivel que quieras, ¿qué te parece en el 7?

¡y podrás saltar mucho más alto, con el multi-salto y llegar donde nunca has llegado!





o... ¡tener vidas infinitas!,
o... empezar siendo RACOON,
o... correr con turbo...





ANIMATICA

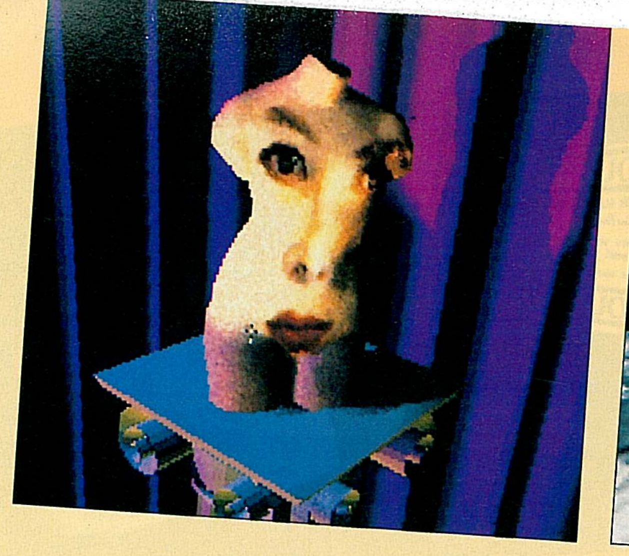
El mundo de la imagen también ha recibido el impacto revolucionario de la informática. Videoclips, carátulas de presentación y efectos especiales cinematográficos son el resultado de complejos procesos tecnológicos.

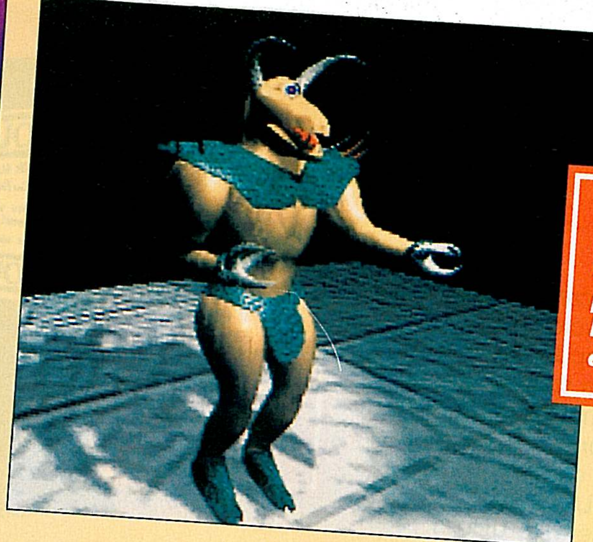
Para ver ejemplos de animación y transformación de imágenes por ordenador no es necesario ir muy lejos, basta con encender la televisión en cualquier momento y observar la publicidad. Prácticamente, la mayoría de los anuncios disponen de imágenes generadas o alteradas por computadora. En el cine también encontramos numerosos ejemplos de empleo del ordenador, desde el ya clásico del genero *Tron*, título indispensable para cualquier aficionado a la animática, hasta la divertida producción de Steven Spielberg *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* o *Terminator II*.

Soportes técnicos

Independientemente de los costosísimos sistemas que utilizan empresas especializadas, existen aplicaciones para todos los gustos: desde las que se podían encontrar para los primeros aparatos de 8 bits, como el ***SINCLAIR SPECTRUM*** o ***COMMODORE 64;*** pasando por los de 16 y 32 bits, como los ***ATARI, COMMODORE AMIGA, APPLE MACINTOSH*** y ***PC,*** hasta los grandes equipos basados en procesadores ***RISC***, como los de **Silicon Graphics**.

En el entorno doméstico y semiprofesional, los equipos disponibles están basados principalmente en dos tipos de procesadores, los de 16 y 32 bits. En los casos de **Intel**, desde el 8086 en adelante, y **Motorola** de la serie 68XXX, esto tiene su importancia; ya que, hasta la fecha, el tipo de softwa-





El foco de luz es de vital importancia para lograr la perspectiva en 3-D.

NACION TRES SIONES

La coordinación de todos los movimientos animados exige muchas horas de trabajo.

re para un ordenador u otro está determinado, en gran medida, por el modelo de procesador que incorpora, de modo que es posible encontrar bastantes programas de animación en 2 y 3 dimensiones para los equipos con procesador **Motorola** (***ATARI, COMMODORE Y APPLE***), pero muy pocos para los que incorporan procesadores **Intel**, es decir, toda la familia de compatibles. En los primeros, el software más avanzado está disponible para la gama alta de ***APPLE MACINTOSH***, con programas que permiten crear animaciones 3-D y efectos *Morphing* de calidad profesional. Inmediatamente después están las aplicaciones para ***COMMODORE AMIGA***, equipo muy utilizado en sistemas de post-producción de vídeos semiprofesionales y domésticos; y, para finalizar, el software para ***ATARI ST***, sencillo de manejar, pero que sólo suele trabajar en 2-D y con una resolución baja.

El entorno PC

En el entorno ***PC*** los programas más conocidos vienen de la mano de **Autodesk** (firma muy conocida por su famoso programa AUTOCAD), con títulos como AUTODESK ANIMA-

TOR, que permite crear animaciones 2-D con una resolución de 320 x 200 pixels. Es muy sencillo de manejar y recomendable para todo el que quiera iniciarse en el mundo de la animación por ordenador, en especial si el equipo del que se dispone es pequeño. Le sigue el AUTODESK ANIMATOR PRO, que permite utilizar resoluciones de pantalla superiores, así como una mayor flexibilidad en el manejo de la paletas de colores y muchas otras ventajas. Por último, encontramos el 3-D STUDIO, que es la estrella en lo que a programas de animación para ***PC*** se refiere y que dispone de las herramientas necesarias para realizar animaciones 3-D de muy buena calidad.

El hardware necesario para un equipo animático que se precie no consta

La capacidad, la memoria y la velocidad del equipo son esenciales en la animación por ordenador

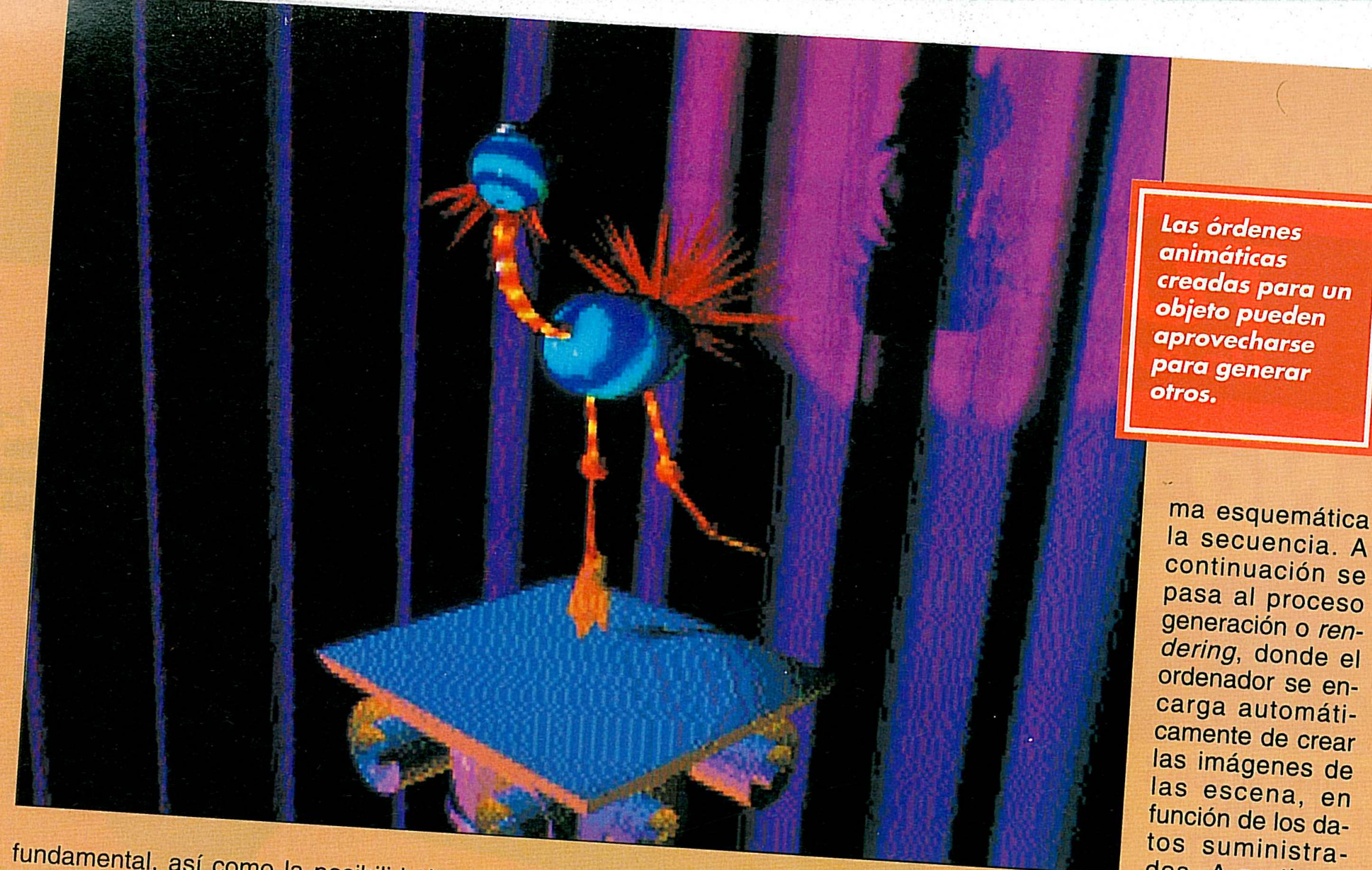
sólo de un tipo u otro de procesador, sino que hay una serie de factores comunes a tener en consideración. La velocidad es un elemento crítico, en especial para la animación en tres dimensiones. Teniendo presente que un ordenador tipo 386 puede tardar hasta 5 minutos para generar un solo fotograma de un objeto en 3 dimensiones a 256 colores, el tiempo necesario para generar una secuencia de animación de 30 segundos para vídeo es del orden de 62,5 horas, ya que el vídeo trabaja a 25 fotogramas por segundo. La memoria es otro factor de vital importancia: una imagen generada por ordenador suele ocupar mucho espacio, en especial si se trabaja con color real. Igualmente, la capacidad de los discos es

El primer paso del proceso es crear un objeto básico de referencia.

Después, se definen los parámetros de color, movimiento y forma.

Más tarde se efectúa una visualización previa del proceso en 2-D.

Finalmente, el ordenador se encarga de crear todas las imágenes de la escena.



Las órdenes animáticas creadas para un objeto pueden aprovecharse para generar otros.

fundamental, así como la posibilidad de incorporar aceleradores gráficos, coprocesadores aritméticos y otros elementos especializados.

Creación de imagen

Existen diferente formas de generar imágenes por ordenador. La más sencilla trabaja en 2 dimensiones. En primer lugar se crea un objeto básico, como puede ser un simple letrero y, a continuación, se definen una serie de parámetros de movimiento, variación del color, forma, etcétera, así como el número de imágenes que han de componer la secuencia. Una vez definidos todos estos parámetros, se procede a efectuar una visualización previa del proceso, en la que el ordenador nos muestra de forma esquemática la secuencia. A continuación se pasa al proceso generación o *rendering*, donde el ordenador se encarga automáticamente de crear las imágenes de las escena, en función de los datos suministrados. A partir de este momento, se puede generar un segundo objeto por el mismo procedimiento, insertando las imágenes que se produzcan sobre las generadas con anterioridad, y así sucesivamente, para acabar con la creación de los movimientos que afectan de modo común a todos los objetos sintetizados.



La animática ya no es una ciencia exclusiva de potentes sistemas profesionales



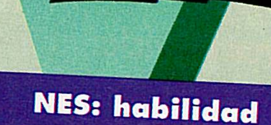
La tercera dimensión

En esta animación el proceso es más complejo, ya que los objetos han de dar la sensación de ser tridimensionales. Habitualmente se comienza creando un corte transversal de la forma que se desea obtener. A continuación, se le proporcionan al ordenador los datos necesarios para que genere el elemento básico, proceso que, por lo general, se realiza primero en estructura de alambre o *wireframe*, para pasar, posteriormente, a la elaboración de la superficie mediante la aplicación de texturas. De este modo, es posible generar un objeto aplicándole cualquier superficie; todo depende del número de texturas disponibles el en programa y del gusto del usuario. Una vez generado el objeto, se procede a configurar los parámetros de la secuencia de forma similar a la anterior, pero con algunas importantes variaciones, como la iluminación, los reflejos y las vistas y desplazamientos de cámara.

PEDRO T. ALMODOVAR



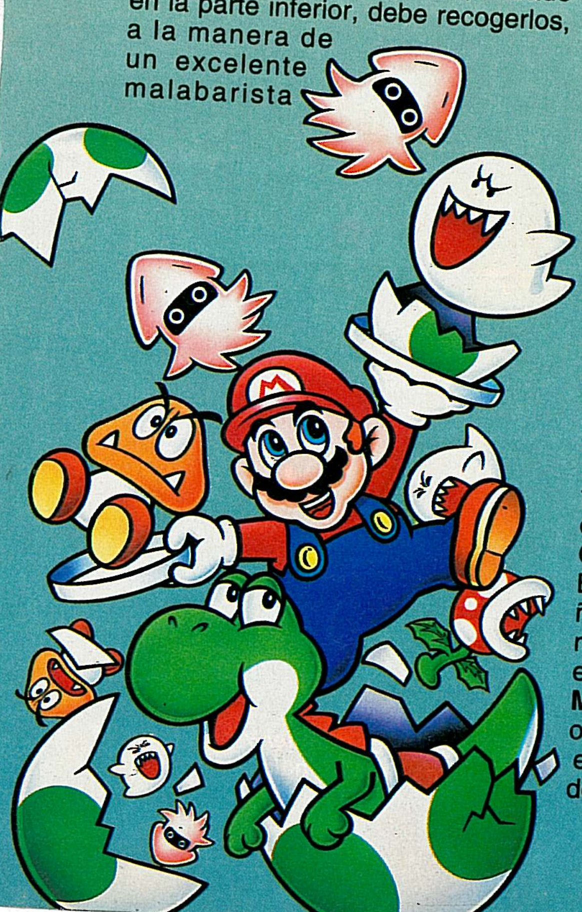
MARIO & YOSHI



Un dinosaurio muy desmembrado

Hay amigos que valen un imperio. Sin duda, Mario es uno de ellos, porque es incapaz de abandonar a sus colegas. En este nuevo cartucho, la mascota de **Nintendo** debe rescatar a Yoshi, atrapado en un huevo de dinosaurio. Para ello, tendrá que utilizar la inteligencia y muchas dosis de habilidad.

El juego consiste en colocar adecuadamente, como si de un rompecabezas se tratase, una auténtica catarata de animalillos que surgen como por encanto del monitor. Mario, situado en la parte inferior, debe recogerlos, a la manera de un excelente malabarista circense, en cuatro platos destinados al efecto. Al caer, los animales forman una torre, y hay que hacer coincidir las distintas piezas para salvar al simpático saurio verde. Es muy importante que la cáscara inferior del huevo quede apoyada en la base del plato. De esta manera, cuando consigamos atrapar la superior, la columna desaparecerá eliminando a todos los personajes que se encuentren entre ambos extremos del huevo. Si, por el contrario, una cáscara cae sobre otra, ambas desaparecerán y perderemos así la oportunidad de salvar a Yoshi. No hay que olvidar que, a la manera del TETRIS, es imprescindible colocar personajes idénticos uno sobre otro para que vayan desapareciendo. De lo contrario, la columna se llenará y la partida habrá finalizado. Además, hay que tener presente que la velocidad aumenta a medida que se llenan las columnas.



Existen cuatro personajes diferentes, entre los que se encuentran los ya conocidos Goomba, Bloober y Boo Buddy, además de una piraña, que no resulta tan dañina como es costumbre en este animal acuático.

MARIO & YOSHI ofrece la opción de dos jugadores. Con ella, la pantalla se divide en dos secciones paralelas y, aunque el sistema del juego no varía, es posible pasar al contrincante todos los animales atrapados en una columna. Para lograrlo, hay que tener una mitad del huevo en la base y la otra arriba, con sus correspondientes personajes entre ambas. Así, el oponente tendrá que cargar con los animalillos sobrantes del otro jugador y le será más difícil ganar la partida.



DAVID GARCIA.

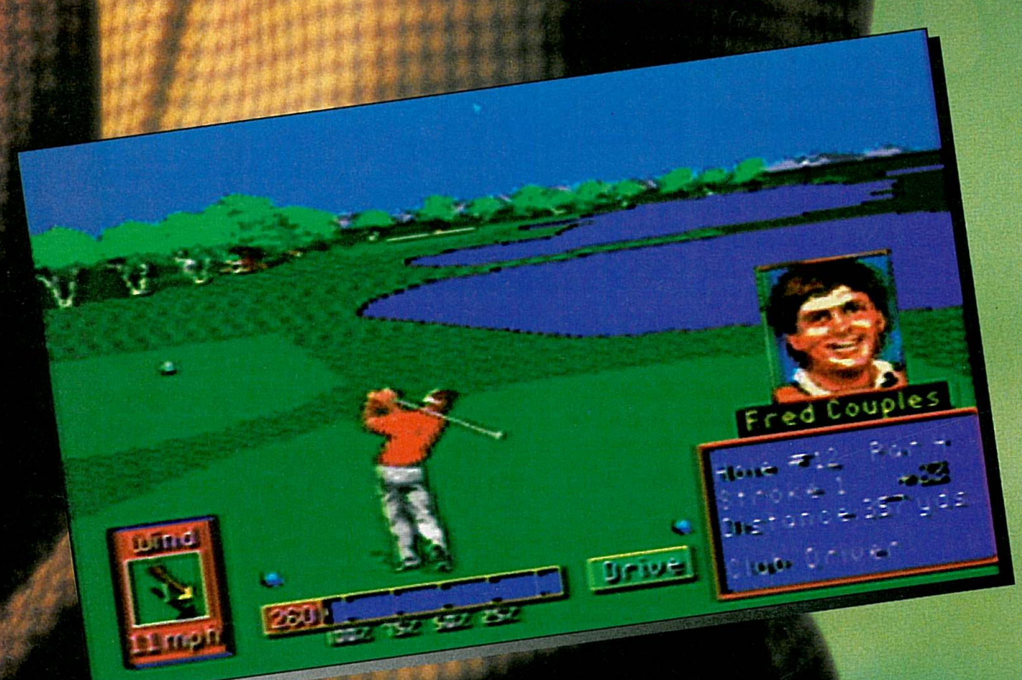


Mega Drive: deportivo

PGA TOUR GOLF II

Toda la vida sin dar ni golpe

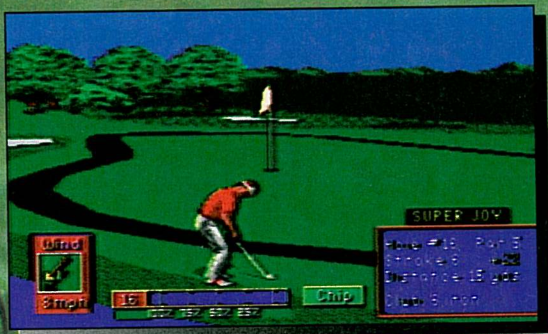
Más que un deporte, el golf puede considerarse un vicio: nadie puede desengancharse una vez que lo ha probado. Electronic Arts, en su línea de buen hacer, ha conservado incluso esta característica en el PGA TOUR GOLF II. La calidad del cartucho te hará olvidar cualquier otra actividad.





Dicen los expertos que el golf es capaz de desesperar hasta al santo Job. Juega y sufrirás esta afirmación.





Novedades por doquier y una pléyade de buenos profesionales te esperan.

Electronic Arts es la firma reina en el mundo del deporte para consolas. Ahora, tras enmendar algunas deficiencias anteriores, presenta un espléndido programa de golf que hará las delicias de todos aquellos que se sientan atraídos por esta disciplina. Las mejoras sustanciales llegan de la mano de los gráficos, la complicación de los distintos recorridos y el sonido, para el que se han utilizado buenas digitalizaciones.

Varias son las modalidades de juego que se incluyen en esta segunda parte llena de atractivos. Aparte de elegir entre diversos recorridos, se puede entrenar en cualquier hoyo de cada uno de los campos, así como practicar en el green y con el drive.

El juego se beneficia de un mayor realismo y se puede competir contra golfistas profesionales, tanto en torneos clásicos como en *skin-games* con suculentos premios en metálico para el ganador de cada hoyo.

Otra de las mejoras significativas es la visión de la bola. Cuando se ha efectuado el golpe y la bola comienza a descender, cambia el punto de mira y tenemos una perspectiva desde la situación opues-

Por cantidad y calidad de los juegos, el golf amenaza con convertirse en el deporte rey de las consolas

ta, lo que nos permite comprobar exactamente la zona en la que nos situamos. En este aspecto, las ayudas al jugador son significativas, no sólo en las visiones totales o parciales, sino en la posibilidad de selección de tiro o en el efecto con que podemos efectuar cada golpe.

Novedades

El PGA TOUR GOLF II está lleno de novedades. Además de todas las ventajas enunciadas, que permiten una mayor precisión –tras el entrenamiento suficiente–, nos encontramos con el aliciente de que podemos grabar nuestra partida. Sólamente existe una posibilidad, y cualquier grabación anula la anterior, pero, en compensación, se pueden conservar las características de cada jugador hasta que decidamos eliminarlo de la lista. Finalmente, se ha recurrido a una pléyade de buenos profesionales para que nos aconsejen en cada uno de los hoyos. Nada menos que diez figuras entre las que se encuentran Paul Azinger, Larry Mize y Fred Couples. Las estadísticas son las más completas que puedes encontrar en una consola y, aparte de las informaciones habituales, disponemos de datos sobre ganancias, bolsas y victorias. Normalmente, para salvar un corte en cualquier torneo, se precisa igualar el par del campo.

M. BARRERO

REPASA EL SIETE

Siete son las distintas zonas en que puedes golpear la bola a lo largo de cualquiera de los campos. Cada una tiene sus características.



El tee

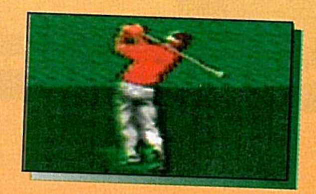
Posición de salida, basta con golpear la bola fuerte y lejos. Casi nunca tendrás problemas para acertar con el efecto y, salvo en los pares tres, apenas te desviarás de la calle a no ser que utilices el *overswing*.

La calle

El porcentaje de desviación es directamente proporcional a la distancia que alcanza tu palo. Las maderas y hierros largos son más peligrosos. Si te encuentras en alguna depresión del terreno, la potencia es menor.

El rough (maleza)

No se asegura la precisión del tiro y, cuanto más enterrada se encuentre la bola en la hierba, menos potencia y más desviación –a izquierda o derecha– se producirá en el golpe. La distancia disminuye.



El heavy rough (maleza espesa)

Es válido todo lo anterior, pero elevado a la enésima potencia. Como intentes un tiro largo, mejor será que pongas una vela a Santa Rita.



El bunker (arena)

Evita los que se encuentran a los lados de la calle. Cuando te encuentres cerca de green, utiliza el medidor de tiro y recuerda que la bola seguirá corriendo una vez que haya impactado en el suelo.

El borde del green

Puedes elegir entre cualquier palo y distintos tiros. Cuando el borde del green es pequeño, utiliza el putt; si es amplio, juega un *chip*.

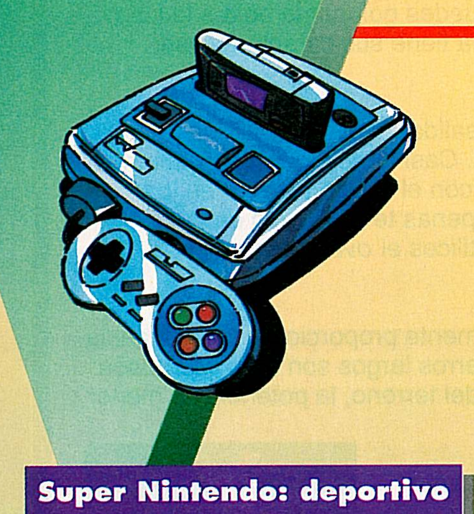
El green

Aquí es donde realmente se deciden los partidos. Debemos tener la experiencia suficiente y el entrenamiento adecuado para entender las retículas y saber elegir el efecto y dirección adecuados.



PGA TOUR GOLF II

Interés:	80
Diversión:	85
Gráficos:	90
Originalidad:	88
Sonido:	87



Super Nintendo: deportivo

TRES CARTUCHOS BAJO PAR

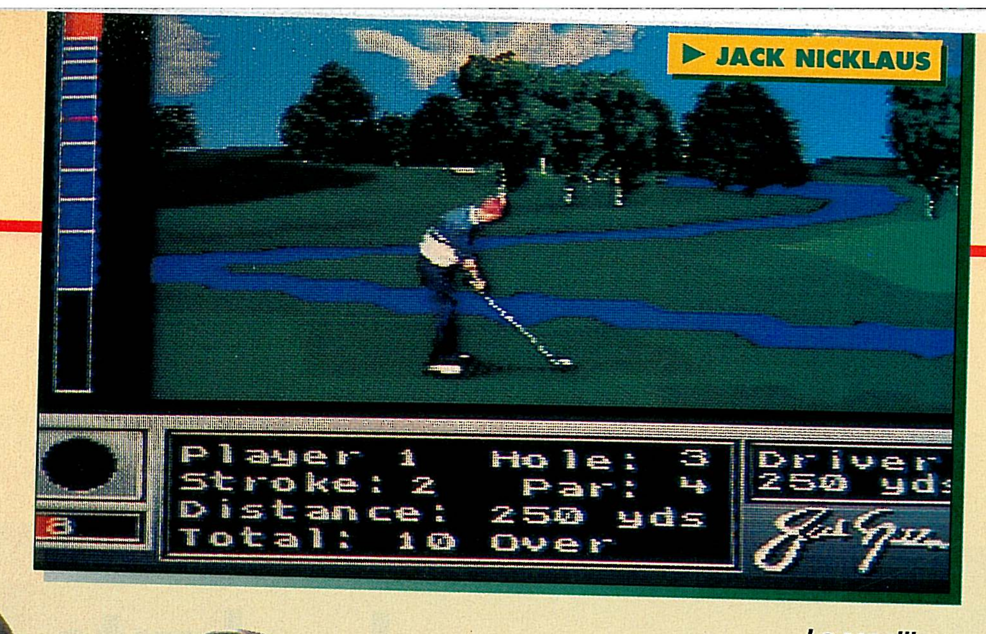
El vivo al bollo y la bola al hoyo

Los aficionados al golf están de enhorabuena. Tres magníficos cartuchos para SUPER NINTENDO vienen a unirse a la oferta de simuladores de este deporte: una nueva versión del atractivo PGA TOUR GOLF, JACK NICKLAUS GOLF, avalado por el nombre del mítico jugador, y HOLE IN ONE.

Todos ellos cumplen perfectamente los requisitos esenciales para disfrutar de la simulación deportiva en nuestra consola y gozan de las competiciones básicas: torneo, *match play*, y *stroke play*. En los tres se pueden seleccionar al comienzo los palos que se van a utilizar y, en el momento de golpear a la bola, también se contemplan los diferentes efectos que se pueden imprimir a los golpes.
En cuanto al juego en sí, las diferencias no son muchas. Prácticamente, lo único que cambia son los campos y la forma de jugar, ya que todos muestran una barra de potencia que hemos de saber utilizar de forma diferente. Por lo demás, cada cual se adapta a unas reglas del juego bien definidas que no permiten demasiadas variaciones.

Sutiles diferencias

A pesar de estas semejanzas, cada programa posee sus características especiales y, aunque **HOLE IN ONE** puede ser más complicado a la hora de disfrutar con él, sus aspectos negativos se compensan con unas opciones más completas. Por ejemplo, contempla las posibilidad de jugar la bola con *topspin* (la pelota rueda con más facilidad hacia el hoyo) o *backspin* (retrocede tras botar en *green*).
Es el primer simulador de este deporte que refelja la diferencia entre juegos de palos. Cada vez que te enfrentes a la computadora y ganes, tendrás una clave que te permitirá acceder a unas herramientas más profesionales. También concede handicaps y la po-



La sencillez de JACK NICKLAUS es su mayor handicap respecto a los otros dos cartuchos. Sin embargo, presenta muchos aspectos novedosos.

sibilidad de visionar cualquier hoyo en uno mediante una clave que proporciona el programa.

PGA TOUR GOLF permite recuperar partidos previamente grabados, y goza de una jugabilidad a prueba de toda duda. En sus versiones anteriores para ordenador y otras consolas se convirtió en un juego estrella, que basa su mayor fuerza en unos *greens* exigentes (la rejilla con que representa los desniveles se ha hecho muy popular gracias a este programa). La vista aéra de los recorridos de la bola resulta de lo más atractiva.

Tres programas que te trasladan, sin moverte de casa, a los mejores campos del mundo

COMPARATIVA	HOLE IN ONE	JACK NICKLAUS	PGA
▶ Jugadores	1 a 4	1 a 4	1 a 4
▶ Campos	1	2	4
▶ Modalidades de juego	4	2	3
▶ Juegos de palos	Sí	No	No
▶ Grabar partidas	Sólo hoyos	Sí	Sí
▶ Barra de potencia	En arco	Vertical	Horizontal
▶ Información en retículas	Sí	No	Sí
▶ Gráficos	80	87	85
▶ Originalidad	88	82	84
▶ Sonido	81	79	82

JACK NICKLAUS GOLF posee aspectos muy novedosos, aunque es el más fácil de los tres. Las digitilaciones de la pantalla de presentación, y las de comienzo de cada hoyo; así como su facilidad en el *green*, son sus elementos más atractivos. Es un buen programa para que los inexpertos inicien su aprendizaje. Goza de gráficos vectoriales a los que se han unido digitalizaciones de árboles, lo que le diferencia del resto de los programas para esta consola.

M. BARRERO



Super Nintendo: arcade

SUPER OFF-ROAD

Con el barro hasta el volante

Coches todo-terreno, barro, agua y velocidad, son los cuatro ingredientes que, combinados a partes iguales, han hecho de este histórico programa uno de los más versionados. El tiempo no ha mermado un ápice su hegemonía, sino que ha mejorado paulatinamente el diseño original de sus circuitos y la calidad de todos sus detalles técnicos.

Hace ya bastante tiempo, cuando este arcade apareció para las *coin-ups*, supuso una revolución en el mundo de los videojuegos. Nacía uno de los títulos estrella que, posteriormente, fue recibido con los brazos abiertos por consolas y ordenadores. Ahora, después de tan triunfal carrera, sale al mercado la versión para ***SUPER NINTENDO,*** sistema conocido por lanzar aquellos programas que más éxito han tenido en otros equipos. Por este motivo, esta nueva adaptación no presenta ninguna novedad respecto a las anteriores. Sin embargo, aunque el cartucho sea un relanzamiento, no pierde en interés, porque recibe el toque especial de la grande de **Nintendo**, que nos tiene acostumbrados a buenos gráficos y mejor sonido.

El juego no varía un ápice de sus predecesores: nuestra misión se reduce a recorrer cuatro vueltas a bordo de un todo terreno, en el menor tiempo posible, en una serie de circuitos determinados. En la competición no estamos solos; otros tres contrincantes nos disputan el primer puesto en el podio. Si no quedamos entre los tres primeros, seremos descalificados. Cuando te familiarices con el cartucho, podrás darte cuenta de que el enemigo más difícil de batir es siempre el coche gris. El resto no suponen mayor problema y, en poco tiempo, tendrán que quemar pistones para poder conseguir un puesto por delante de tu vehículo. Según la posición en la que lleguemos a la meta, la cuantía del premio varía. De este modo, si nos clasificamos en primer lugar, la bolsa asciende a 150.000 dólares. En la segunda posición recibimos 100.000 y, si finalizamos de *palomeros*, nos tendremos que conformar con 50.000 dólares. Además, durante la carrera, es posible recoger bolsas de dinero que nos bonificarán con cantidades en metálico entre 10.000 y 40.000 dólares cuando lleguemos a la meta.

Jugadores y circuitos

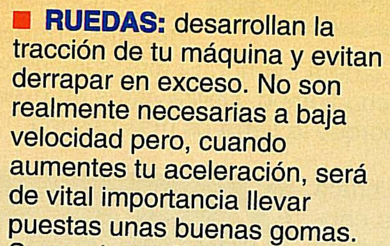
El programa sólo contiene la modalidad de dos jugadores, a diferencia de las versiones de recreativas y ***PC***, que soportaban cuatro



EN EL GARAJE



UNIDAD DE NITRO-FUEL: es una auténtica bomba. Usa esta ayuda cuando necesites un importante suplemento de aceleración. La nitro entra el motor y lo hace rugir como un oso herido, disparando la velocidad punta. Cada unidad cuesta 10.000 dólares, y es importante que cuentes con un mínimo de cuatro en cada carrera. Puedes comprar hasta 99.



RUEDAS: desarrollan la tracción de tu máquina y evitan derrapar en exceso. No son realmente necesarias a baja velocidad pero, cuando aumentes tu aceleración, será de vital importancia llevar puestas unas buenas gomas. Su precio es de 40.000 dólares y es posible adquirir hasta un máximo de seis unidades.



AMORTIGUADORES: durante el transcurso de cada carrera, tu coche se ve sometido a tremendos golpes. Si aumentas esta opción, los saltos y baches no serán problema y ganarás un tiempo precioso. Además, te permitirá tomar las curvas mucho más cerradas. Cuestan 60.000 dólares y el máximo permitido es de seis unidades.



ACELERACION: una sabia elección y un dinero bien gastado. Aumenta notablemente la velocidad en las salidas, lo que permite ocupar puestos de cabeza en poco tiempo. También ayuda a cerrarte más en las curvas. El precio es el único inconveniente, porque te harán falta 80.000 dólares si quieres mejorar este aspecto de tu máquina. Sólo se puede escoger seis veces.



MAXIMA VELOCIDAD: si tu objetivo es mantener la primera posición y dejar al coche gris a bastante distancia, ésta es tu elección. Para conseguir la bandera a cuadros en todas las carreras, como es lógico, tienes que pagar un alto precio: nada menos que 100.000 dólares que, sin embargo, podrás rentabilizar en poco tiempo. Gracias a esta opción mantendrás una velocidad punta de locura, pero no olvides que para utilizarla satisfactoriamente deberás mejorar también tus ruedas y amortiguadores; de lo contrario, no servirá de nada. Hasta un máximo de seis elecciones.



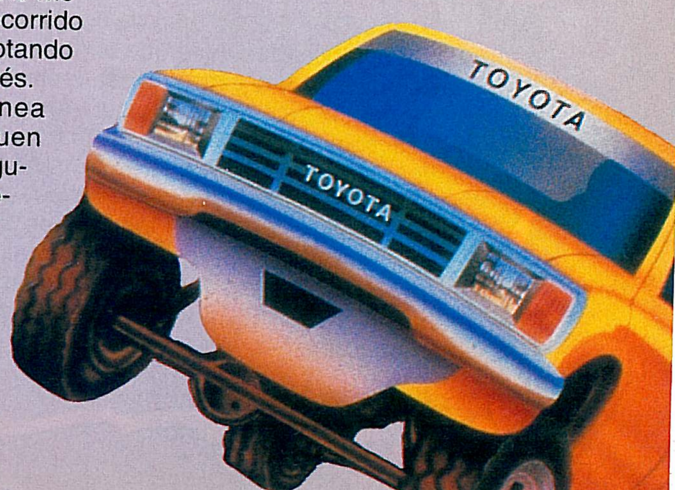
participantes. El primer piloto siempre conduce el coche rojo y el segundo, el azul. Ambos vehículos equipan idénticas prestaciones.

Si escogemos la opción de un jugador, sólo contamos con tres continuaciones que debemos utilizar en el caso de no clasificarnos entre los tres primeros. Si, por el contrario, optamos por dos corredores, las continuaciones son ilimitadas; un aliciente más que atractivo.

Los tipos de circuitos donde se desarrollan las carreras son 16, pero el programa consigue hasta un total de 64 posibilidades diferentes. Unas veces correremos a favor de las agujas del reloj y otras en contra. Para darle más emoción, algunos circuitos tendrán agua; de este modo, la configuración del recorrido cambia completamente dotando al juego de un mayor interés.

Los gráficos siguen la línea maestra de la consola. Buen colorido y estupenda configuración, aunque, a veces, resultan demasiado pequeños. El movimiento, factor importante en esta clase de juegos, no está a la altura de la versión de ordenadores, pero es lo suficientemente efectivo como para satisfacer al más exigente. En relación al sonido, cada circuito está dotado de una potente banda con melodías de rock duro, que dotan al juego de una marcha increíble. En cuanto a los efectos sonoros, se basan en los de siempre: aceleración, reducciones, golpes, derrapajes, y todos esos sonidos que ambientan una buena carrera. Ya no tienes excusa para pasar de correr. ¡Lánzate al barro!

CARLOS YUSTE



CIRCUITOS



☆ **FANDANGO:** usa nitros en las rectas superior e inferior, y apura al máximo en las curvas. Esta es una de las pistas más fáciles, así que debes aprovechar para pulir tu técnica de conducción, especialmente en lo que a giros se refiere. Las bolsas de dinero y las nitros suelen aparecer en las esquinas.



☆ **HUEVOS GRANDES:** es fácil adquirir altas velocidades en este circuito. Utiliza una técnica defensiva en las rectas y evita quedar estancado en medio de la charca. Si has caído dentro, utiliza una nitro para salir. En el agua de la parte superior, simplemente, corre.

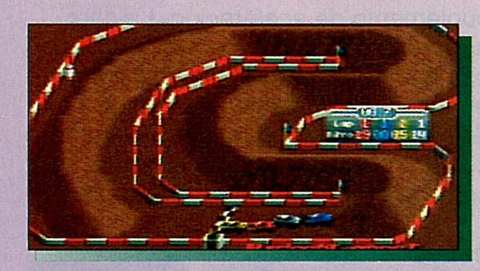


☆ **SIDEWINDER:** esta pista desarrolla un sistema de cráteres y deformaciones pronunciadas que son difíciles de pasar, especialmente si el coche está flojo de amortiguación y ruedas. Practica el viraje rápido en las esquinas. Si perfeccionas la técnica, robarás un precioso tiempo a tus contrincantes.





☆ **BIG DUKES:** se trata de uno de los circuitos más complicados a los que tendrás que enfrentarte, por lo que te exigirá prestar mucha atención al terreno, si no quieres que aquí termine tu experiencia como piloto de elite. Es recomendable que utilices una nitro si ves la pista despejada para atravesarla a toda velocidad porque, en el cruce, es fácil colisionar contra los coches que van un poco rezagados. También es normal salirse de pista y conducir por el lugar equivocado, así que agudiza los sentidos porque, a veces, es difícil dar marcha atrás.



☆ **REDOUBT-ABOUT:** es uno de los circuitos más sencillos y donde puedes conseguir clasificaciones más altas. Sube encima del montículo e intenta conducir por la ladera interior. Si tomas las curvas cerradas, ganarás mucho tiempo. Utiliza nitros en el lado izquierdo del circuito porque la tierra es más pesada.



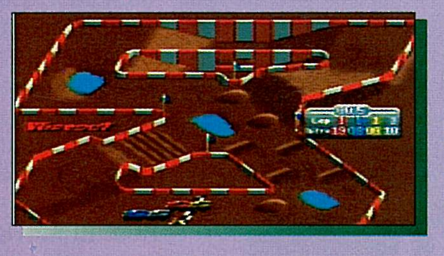
☆ **BLASTER:** el doble cruce de la pista facilita los choques y despista a la hora de tomar el camino acertado. Sé conservador en tus movimientos y estrategias, así como en el uso de las nitros porque, de lo contrario, puedes acabar el último de la carrera o corriendo en la dirección errónea.



☆ **HURRICANE GULCH:** la principal característica de este circuito es la estrechura de la pista, lo que provoca numerosos choques y errores. El atajo de la izquierda es la mejor ruta, ya que nos permitirá ganar bastante tiempo. Además, los coches rivales casi nunca toman esta vía.



☆ **CLIFF HANGER:** una de las pistas más complicadas, debido a la ausencia de barreras protectoras en el recorrido. Utiliza las nitros con prudencia, porque es posible que te salgas de la pista, con la consiguiente pérdida de tiempo. Otro factor que hay que tener en cuenta es la alta velocidad a la que se desarrolla la carrera.



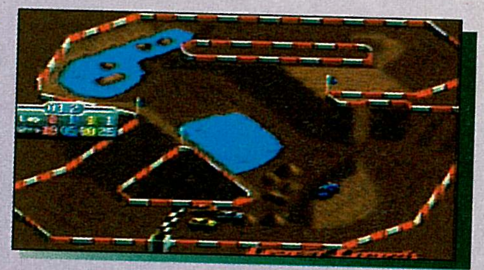
☆ **WIPEOUT:** utiliza las nitros en las rectas y en el cruce para atravesar las charcas. Si quieres evitarlas, toma las curvas muy cerradas. El resto de la carrera no supone más complicaciones que controlar bien el volante y vigilar al resto de los participantes.



SUPER OFF-ROAD



☆ **RIO TRIO:** este circuito es relativamente fácil, aunque la pista esté cubierta de charcos que es necesario evitar. La mejor táctica es pegarse al muro de retención. De este modo, evitarás perder velocidad al pasar por encima del agua. Si caes en una charca, utiliza una nitro para salir.



☆ **LEAPIN' LIZARDS:** usa una nitro en las grandes rampas para evitar caer dentro del charco. La esquina superior izquierda debe tomarse muy cerrada para no tocar el agua. Procura evitar los obstáculos de la esquina inferior derecha y toma la curva muy abierta.



☆ **VOLCANO VALLEY:** es el circuito más rápido de todos. Para evitar los grandes charcos de la izquierda y la derecha, en la parte inferior de la pantalla, utiliza la ayuda de una nitro. También en los obstáculos de la izquierda. Es vital tener las ruedas en un buen estado.



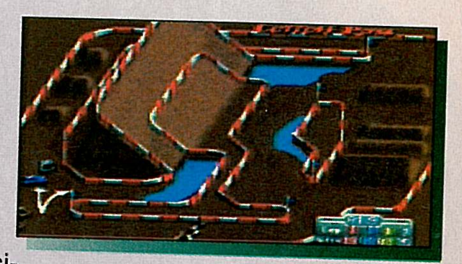
☆ **SHORTCUT:** debes decidir qué camino tomar. Si optas por la ruta con obstáculos, tendrás algún item de recompensa. En la ruta interna, mantén el rumbo. Utiliza la pequeña isla en la charca de la derecha para evitar el agua y así ganar tiempo.



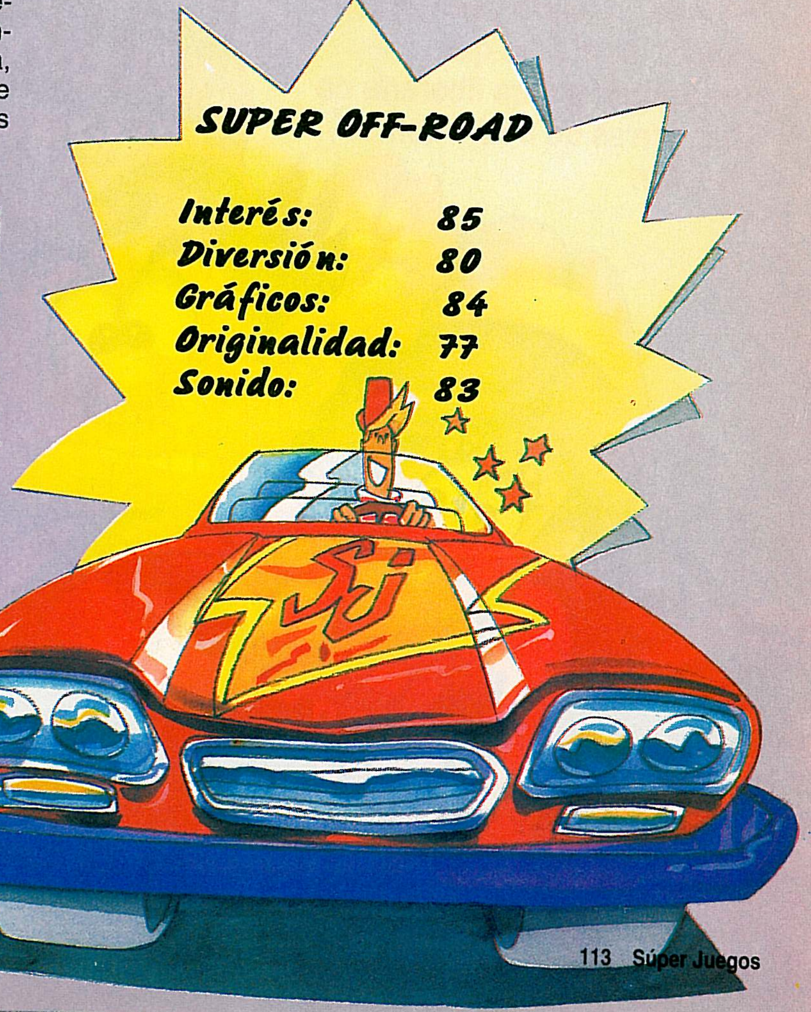
☆ **PIG POG:** si tienes dudas acerca de qué camino tomar, lo mejor que puedes hacer es, en la primera vuelta, seguir a tus contrincantes. De este modo, puedes apretar en las siguientes rondas para tomar los puestos de cabeza. Necesitarás un número importante de nitros para ganar.

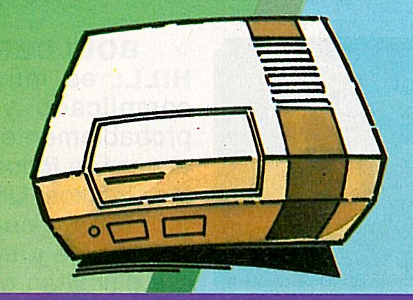


☆ **BOULDER HILL:** es muy complicado y, probablemente, el peor de todos los circuitos. Un montón de columnas de piedra dificultan el paso de los coches. Una buena táctica es memorizar un camino y repetirlo hasta llegar a meta. Si eres hábil con tus dedos, ganarás tiempo.



☆ **CUTOFF PASS:** aunque, en un principio, la opción pueda parecer muy atractiva, normalmente es mejor no tomar el atajo porque, por el otro camino, tenemos la posibilidad de recoger nitros y bolsas de dinero que nos serán bastante útiles. Es recomendable mantener una buena velocidad constantemente, así como utilizar nitros en las rectas para ganar el máximo tiempo posible. Procura cerrarte todo lo que puedas en las curvas.





Nintendo: arcade

ADVENTURE ISLAND CLASSIC

Trópico de amor, acción y suerte

Las cálidas islas del sur del Pacífico a veces esconden terribles secretos y pueden convertirse en una auténtica prisión. Leilani, una bella princesa, ha sido retenida allí en contra de su voluntad. Arrojo, valentía y acción serán las claves que necesitarás para liberarla de las garras de Evil Witch Doctor.

Master Higgins, el protagonista de este cartucho, sabe que la empresa del rescate es complicada, casi imposible. Sin embargo, no se amilana ante las dificultades; especialmente cuando se trata de salvar a Leilani, la dueña de su corazón.

Una isla plagada de peligros le espera; ni un centímetro de ella quedará sin registrar por unos ágiles pies que se mueven al ritmo que marca la esperanza por encontrar a su chica; una esperanza que aviva la difícil tarea que Higgins debe desempeñar a través de ocho áreas. En cada una de ellas es imprescindible atravesar tres fases para poder pasar a la siguiente ronda. Bosques, playas, cavernas y montañas son algunos de los lugares que debemos recorrer.

Sin duda alguna, nuestro enamorado es un valiente. Para afrontar los muchos peligros que acechan su periplo



Entre los objetos que facilitan la misión, existe un monopatín que nos permite desplazarnos con mayor rapidez.

En nuestro camino nos toparemos con peligrosos animales de abyectas intenciones.

Para sacar ventaja

Observa detenidamente el primer área. En ella se encuentra un huevo de avestruz con una valiosa sorpresa: una abeja que permite continuar el juego cuando se hayan acabado las vidas. Resulta un pasaporte infalible para atravesar la peligrosa isla.

isleño, no cuenta con ningún arma, sólo con su fuerza física. Pero la sagacidad de Master Higgins le hará descubrir unos enormes huevos de avestruz cuyo interior le reserva agradables sorpresas. Como si de una chistera mágica se tratase, surgirán de ellos ciertos objetos vitales para llevar a buen puerto la búsqueda. Entre ellos se encuentran: hachas y fuego, que le servirán para defenderse de todos los enemigos que habitan en la isla; un monopatín, que le permite desplazarse con mayor rapidez; un hada madrina, que le acompañará durante un determinado período de tiempo y cuya mágica ayuda inmunizará al protagonista de los despiadados ataques de sus adversarios; y una flor, que doblará los puntos de energía. Asimismo, gozará de las ventajas de un bote de leche (eleva al máximo la energía) y de una berenjena que hay que utilizar con cuidado, ya que su energía desciende rápidamente.

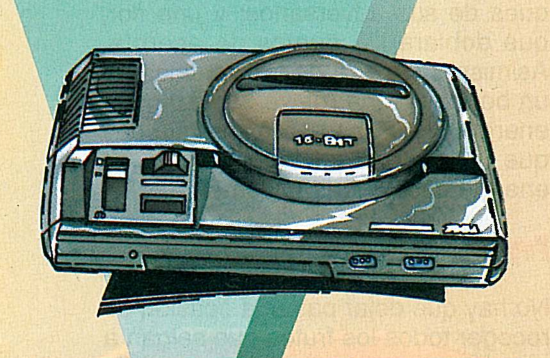
Frutas, bichos y trampas

No hay que dejar pasar la ocasión de recoger todos los frutos que salgan a nuestro paso, ya que en ellos está la clave de la energía.
Si la flora nos favorece en la aventura de rescatar a Leilani, la fauna, sin embargo, nos pondrá en más de un apuro: toda la isla está plagada de peligrosos animales con intenciones nada amistosas.
Al acabar las tres fases de que consta cada área, encontramos un jefe final: un enorme gigante de un solo ojo que arremeterá contra nosotros. Rapidez y tenacidad son las claves para derrotar al malvado cíclope.
No hay que olvidar las trampas que Evil Witch Doctor ha colocado por todo el trazado de la isla de forma estratégica. El esfuerzo tiene una golosa recompensa: la princesa volverá a los amorosos brazos de Higghins.

DAVID GARCIA

ADVENTURE ISLAND CLASSIC

Interés:	80
Diversión:	81
Gráficos:	75
Originalidad:	74
Sonido:	75

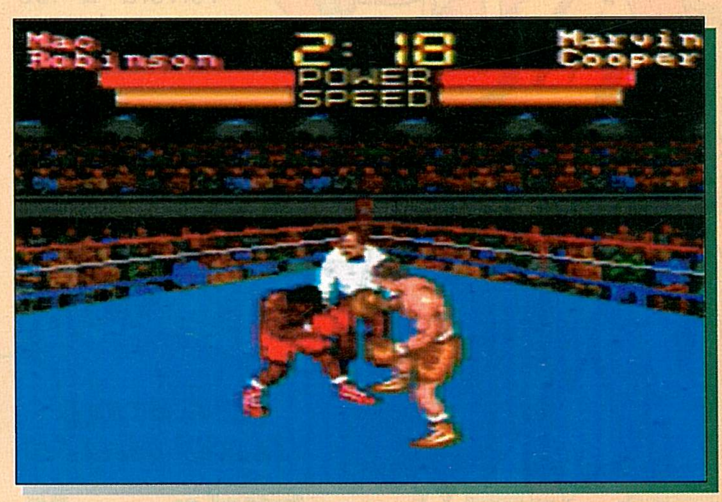


Mega Drive: deportivo

MUHAMMAD ALI

El rey de los pesos pesados

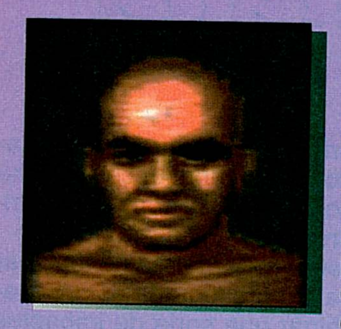
Autoproclamado rey del boxeo, arrogante, provocador y genial, Muhammad Alí se convirtió pronto en un espectacular púgil, adorado por miles de fans a los que encandilaba con su técnica ágil y desenfadada, y odiado por otros tantos aficionados al boxeo que no soportaban sus desplantes ni su actitud de desafío. Lo que nadie discute es que, con su peculiar estilo y sus declaraciones, consiguió revolucionar el mundo del pugilismo.



La visión tridimensional del cuadrilátero es una de las mayores virtudes que ofrece el juego, ya que nos permite observar con claridad todos los golpes.

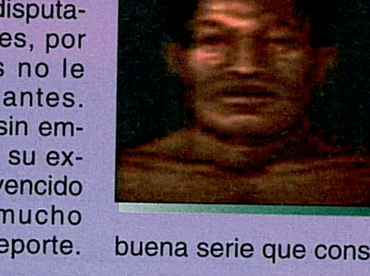
Varios años después de su retirada, Mohammad Alí se propone triunfar en los cuadriláteros de las consolas, donde sus seguidores podrán revivir junto a él los mejores combates de este genio del boxeo. Hay varios detalles que llaman la atención en este magnífico juego: en primer lugar, sus gráficos; gracias a una concepción tridimensional del cuadrilátero y de los púgiles, podemos apreciar con claridad los golpes que impactan en el adversario y los que recibe nuestro boxeador. La variedad de puñetazos es otro de sus aspectos positivos, ya que contiene todos las técnicas de combate, excepto los golpes prohibidos. Así po-

DIEZ BOXEADORES PARA UNA CORONA



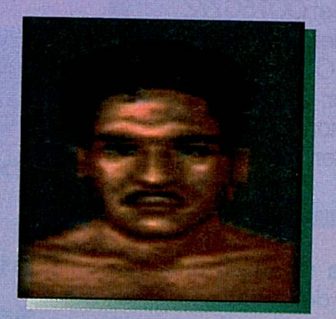
BRUNO FRANCO

Es un veterano boxeador de Italia que ya ha disputado muchos combates, por lo que las fuerzas no le acompañan como antes. No es nada rápido; sin embargo, hace gala de su experiencia y está convencido de que aún tiene mucho que decir en este deporte. Es ideal para los más osados.



JAKE BLAKE

Muy curtido ya en esta profesión, ha desarrollado un buen sistema de defensa gracias al cual esquiva bastante bien los golpes de sus rivales. Para vencerle hay que boxear con inteligencia y aprovechar los pocos espacios libres que deja, con el fin de conectar una buena serie que consiga derribarle.

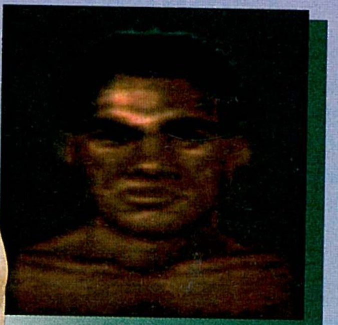


CARLOS ESPINOSA

Proviene de Argentina y posee todas las características típicas de la escuela sudamericana. Le falta algo de rodaje y pegada, pero tiene buena cintura para esquivar. Su principal defecto es que no es un buen encajador, aunque su evolución sobre el ring es muy interesante.

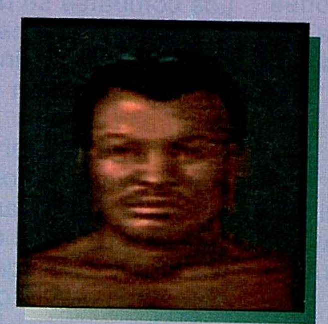
MARVIN COOPER

Un poderoso púgil de fuertes puños e incansable durante los 12 asaltos. Posee una pegada considerable que resta mucha energía a sus rivales. Entra muy bien en el cuerpo a cuerpo y, sobre todo, esquiva con perfección en larga distancia. Conviene vencerle con sus mismas armas en una lucha sin cuartel.



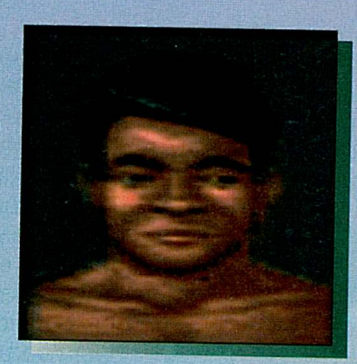
EDDIE MONTAGUE

Un púgil muy correoso e incómodo para sus adversarios, ya que conoce todas las estratagemas para poner en apuros a sus rivales, que no tienen más remedio que trabajar a fondo para noquearle. Su punto débil es la falta de preparación física, que muchas veces le impide aguantar en forma los 12 asaltos.



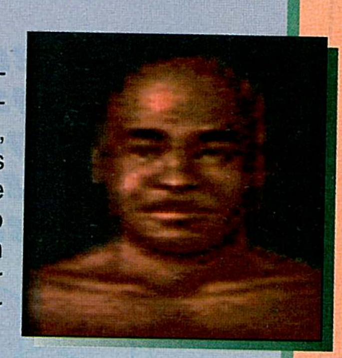
MAC ROBINSON

Formidable luchador y un gran fajador. Domina bien todos los estilos y suele arrinconar a sus rivales contra las cuerdas, donde les machaca sin piedad. Posee una gran rapidez y saca su *jab* de izquierda a velocidades sorprendentes, por lo que resulta muy difícil de esquivar. Es una alternativa al reinado de Alí.



KIM LEE

Este sorprendente vietnamita se ha colado entre los grandes del boxeo y quiere demostrar que el estilo oriental está a la altura de los reyes de este deporte. Muy fuerte físicamente, le falta todavía mucha técnica para aspirar al primer lugar del ranking mundial.



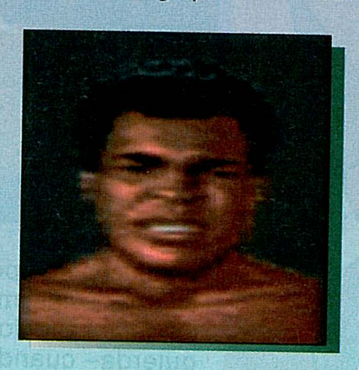
BART RAMBLER

Es otro de los más veteranos boxeadores. De una gran envergadura y brazos poderosísimos, acusa un poco de lentitud en sus movimientos. A pesar de ello, se sabe superior a sus rivales y no tiene ningún inconveniente en perseguirles durante la pelea por todo el cuadrilátero para conectar uno de sus golpes mortales.



TOMMY HAMMER

Fue un boxeador olímpico de mucho éxito. Ahora va a probar fortuna en la lucha profesional y descubrirá que los combates son más duros. Es muy bueno en el cuerpo a cuerpo, donde entra sin ningún temor frente a los mejores, pero en las distancias largas es lento de reflejos y encaja golpes innecesarios.



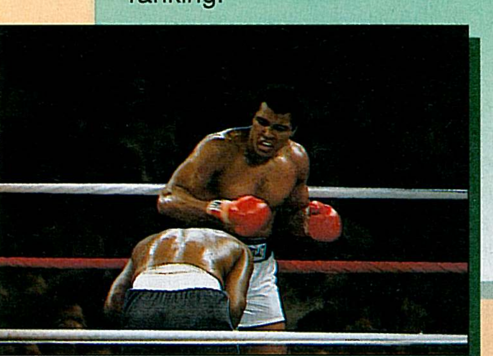
MUHAMMAD ALI

Un espectáculo total sobre el ring. Es fuerte y resistente y, a pesar de su corpulencia, posee una gran agilidad que le permite esquivar con relativa facilidad los ataques de sus oponentes. Tiene una gran personalidad en el ring y suele provocar a los adversarios con sus famosos desplantes, bajando la guardia para que ataquen confiados y golpearles por sorpresa. Como él mismo dice, es el mejor.

En pantalla

Para sacar ventaja

A continuación te ofrecemos unos códigos para que, manejando a Muhammad Alí, disputes el combate estelar por el primer puesto del ranking:



Combate 2 – contra Espinosa: OO7KEH7Z
Combate 3 – contra Montague: OO7EBX7Z
Combate 4 – contra Kim Lee: OO75C77Z
Combate 5 – contra Hammer: OO7B4N7Z
Combate 6 – contra Blake: OO72N47Z
Combate 7 – contra Cooper: OO7C7C7Z
Combate 8 – contra Robinson: OO7W7B7Z
Combate 9 – contra Rambler: OO747E7Z

demos contemplar las evoluciones de los grandes pegadores de una forma muy parecida a como sucede en la realidad.

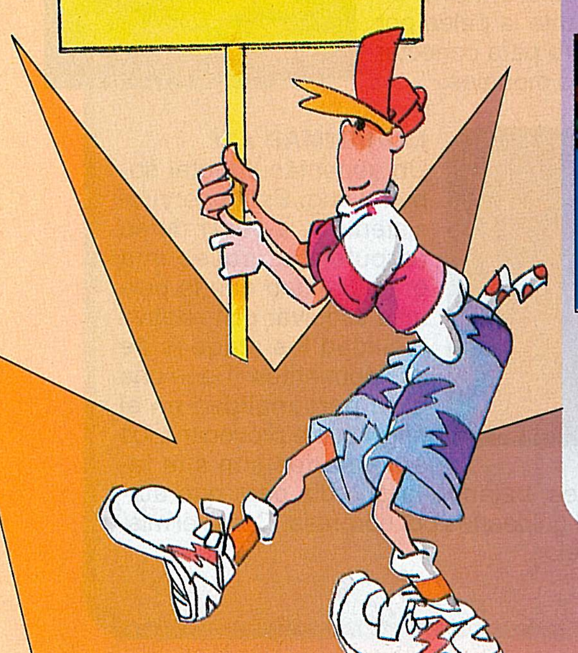
¡Segundos fuera!

El juego ofrece la opción de elegir entre diez boxeadores para luchar por la corona de los pesos pesados. Cada púgil presenta unas cualidades que le diferencian del resto.
Los combates se desarrollan según las reglas oficiales: entre seis y 12 asaltos de tres minutos cada uno. A las tres caídas en un mismo asalto, se para la pelea.
En la parte inferior de la pantalla se contabilizan los golpes conseguidos por cada contrincante. Cuantos más impactos reciba el rival, más desgaste sufrirá. Conseguir mayor número de golpes que el oponente también es importante para lograr la puntuación favorable de los jueces. Si uno de los contendientes consigue derribar al otro, ganará el asalto.
El K.O. es la mejor forma de terminar el combate; para lograrlo es necesario combinar una serie de impactos que minen la resistencia del rival.

Las evoluciones de los púgiles son, gracias a la variedad de puñetazos, muy semejantes a la realidad

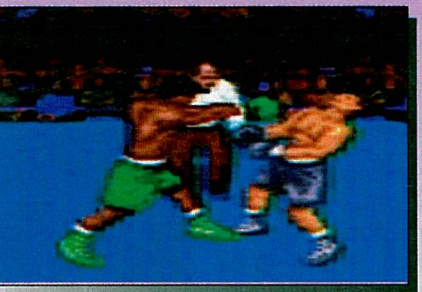
Cuando el boxeador pega, también se desgasta: un ataque a lo loco puede mermar las facultades del atacante más que las del enemigo y obtener un resultado distinto al buscado.

ALBERTO PASCUAL

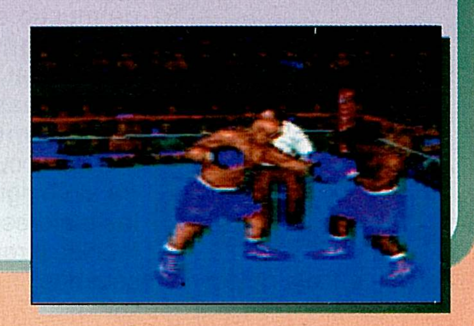


ESTRATEGIAS

ATAQUE: Es imprescindible atacar con inteligencia. La mejor forma de tumbar a un contrario es con golpes cortos: ganchos y *crochets* son los más efectivos para desarbolar al rival. Si estás atrapado en una lucha cuerpo a cuerpo, debes alternar estos impactos cortos con los *jabs* –directos ofensivos de izquierda– cuando el contrincante sea más rápido.



DEFENSA: Nunca hay que descuidar la guardia. Una forma eficaz de defensa es el *jab;* con él puedes mantener a raya al adversario. Cuando se esquiva, se repone tanto la energía como la rapidez, pero, como contrapartida, el boxeador retrocede y corre peligro de quedar atrapado en un rincón del cuadrilátero. Para no estancarse en esta dura posición contra las cuerdas, basta con mover al púgil en diagonal mientras esquiva; de lo contrario, los golpes del rival serán más rápidos y precisos.





SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

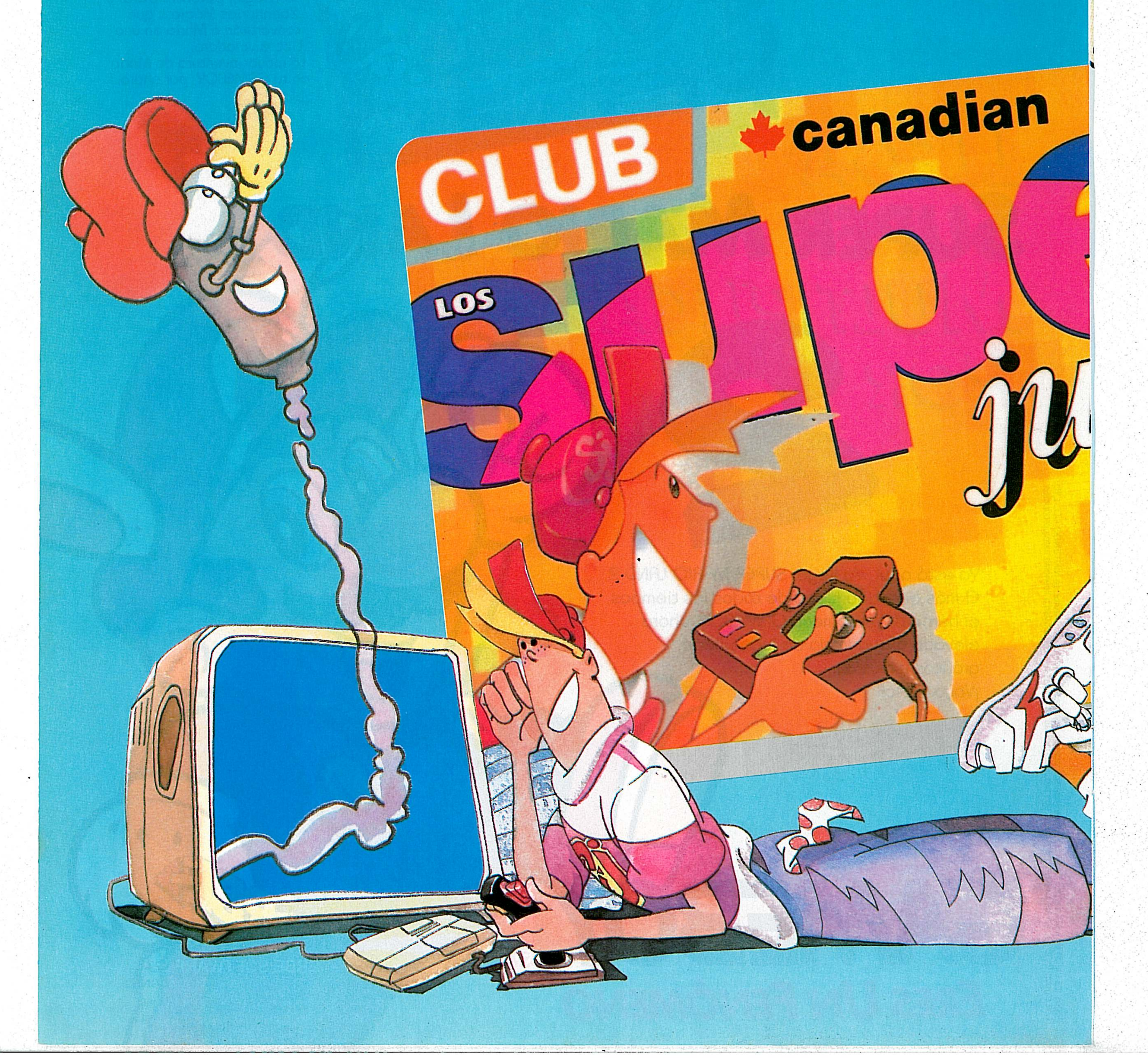
Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Sí aún no eres
... a qué está




CARTUCHERA
TELEMACH - GAME BOY
P.V.P. 2.950
SOCIOS
1.450
4 JUEGOS
EDUCATIVOS INGLES
POR EL PRECIO DE 1
P.V.P. 5.400
SOCIOS
3.990
TELEMACH
(PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
TELEMACH
(PARA PC)
P.V.P. 7.600
SOCIOS
6.100
exclusiv
socios
SOCIOS
11.500
TV TUNER PARA
GAME GEAR
P.V.P. 14.150
SOCIOS
2.650
MALETIN
ATTACHE
NUBY PARA
GAME BOY
P.V.P. 3.255
TURBO TWIN
GAME GEAR
Batería recargable+
Fuente de alimentación
SOCIOS
7.500
P.V.P. 8.090



TURRICAN NES
SUPER TURRICAN
P.V.P. 7.950
SOCIOS 6.950
F-16 PARA AMIGA Y PC
F-16 COMBAT PILOT
P.V.P. 2.650
SOCIOS 1.750
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
POP & soft
CLUB canadian
LOS super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA MAYO
SUPERCON 2 PARA NES
P.V.P. 2.275
SOCIOS 1.820
JOYSTICK SG-401 PARA SEGA
P.V.P. 2.990
SOCIOS 2.490
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian


CONSOLAS
Super Nintendo: arcade
TINY TOON
Adventures

TINY TOON ADVENTURES

¡Cuidado, estos peques van como locos!

Cinco son los niveles que te proponen los archi conocidos personajes de los Tiny Toons para su versión en la consola SUPER NINTENDO. Se trata de un juego con unos gráficos impactantes, aunque en su debe hay que colocar la corta extensión del mismo. Otro de los alicientes son los cinco juegos a los que podemos optar tras la culminación de cada uno de los niveles, y que proporcionan las siempre deseadas vidas extra.

La acción comienza en el colegio, el segundo hogar de nuestros personajes. Poseemos una barra de energía que indica la capacidad de carrera de Buster Bunny y, si queremos que los enemigos no nos alcancen, hemos de saltar sobre ellos o propinarles una buena patada, bien sea al paso o a toda velocidad. Para que los armarios puedan desplazarse, aprieta los botones que hay en el suelo. De esta forma, tendrás mayor facilidad para superar la primera fase sin grandes contratiempos. Al final, espera un perro guardián al que se debe golpear cuatro veces.

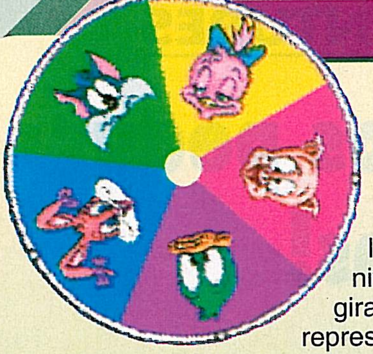
Entramos luego en pleno rodaje de una película que se desarrolla en el Lejano Oeste. Max Montana quiere ser la estrella, pero debemos restarle protagonismo. No hay más que esquivar, correr y pegar para enfrentarnos a un auténtico duelo con el comilón Dizzy. Al estilo del archi-conocido Mario Bros, hemos de golpear una serie de golosinas situadas en el nivel superior para que caigan en las fauces del diablillo. Sólo cuando hayamos saciado su increíble apetito, podremos continuar.

La casa fantasma es el siguiente reto, con tres niveles que aumentan progresivamente de dificultad. En las plataformas, cuando se encuentren al borde del vacío, salta lo más a la derecha que puedas; mientras que, a la hora de vértelas con los martillos, la mejor solución es saltar cuando estén cayendo, para situarte en la parte superior.

Las aventuras de Buster no terminan aquí. El equipo de su colegio está jugando al fútbol americano. Queda muy poco tiempo y pierden por tres puntos. Sólo un ensayo puede dar la vuelta al marcador y tú eres el elegido para tal hazaña. Puedes optar, en

En pantalla

LA RUEDA DE LA FORTUNA



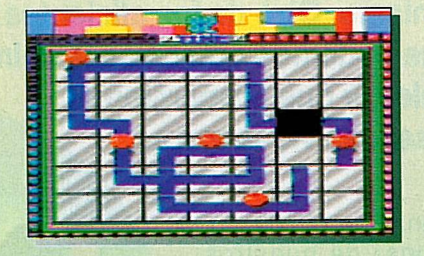
Una de las mayores novedades de este programa consiste en la posibilidad de obtener vidas extra a la conclusión de cada nivel. Una rueda giratoria, en la que están representados cinco personajes, se adueña de la pantalla. Se debe apretar el botón –si pasa el tiempo, la máquina selecciona al azar– para optar a uno de los cinco juegos posibles, cada uno con sus características propias.



Plucky

El pato nos invita a un bingo. Cada vez que seleccionemos jugada, un personaje hará que tachemos las casillas donde se encuentre su imagen. Con la primera línea obtenida se detendrá el juego, por lo que resulta vital el acierto una vez trascurridas, al menos, tres jugadas, ya que se nos aseguran, como mínimo, cuatro líneas que suponen otras tantas vidas extra.

Hamton



Aparece una pantalla con unas cuantas manzanas que Hamton debe comer. El cerdito deambula a través de los cuadrados, y nuestro deber es seleccionar aquellos que están marcados con una parte del recorrido para conducirlo hasta la fruta. Por cada manzana, una vida extra.

Baby Bunny



En este caso entramos en un complicado laberinto y a nosotros nos corresponde la tarea de salvar al resto de los protagonistas del juego, con la amenaza siempre presente de que los malos nos atrapen antes de conseguir finalizar nuestra misión. Se trata de una especie de extraño come cocos, donde, por cada amigo que consigamos liberar, obtendremos una valiosísima recompensa: una prolongación del juego.

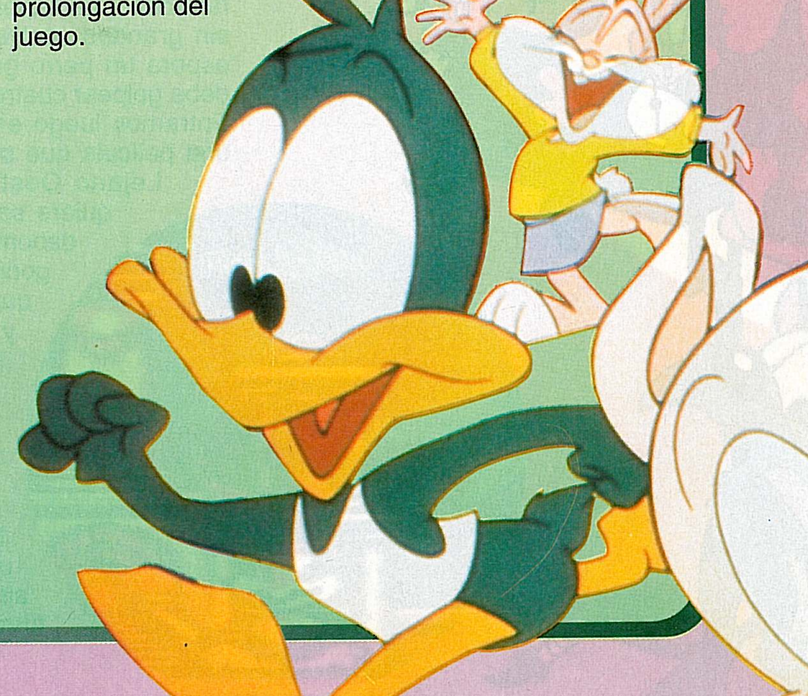


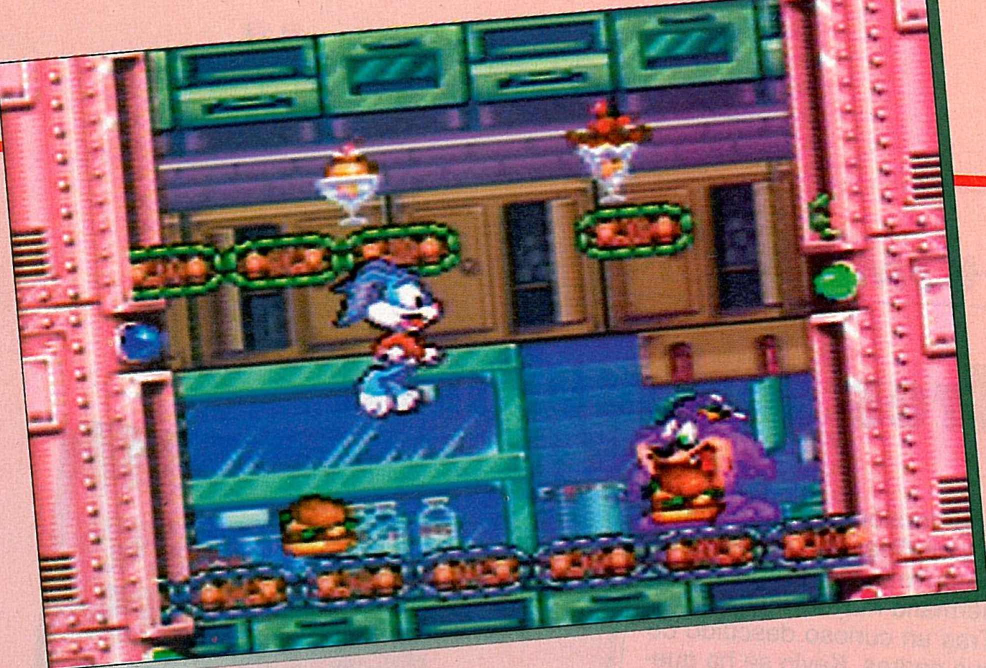
Pio-Li

Con la pajarita entramos en un pesaje. Hemos de seleccionar el orden de cinco personajes y enfrentarlos a los seleccionados por la consola.
Si la balanza cede de nuestra parte, significa que habremos ganado cada uno de los juegos parciales. Al final, obtendremos una vida extra por cada una de las victorias conseguidas.

Peluso

Estamos invitados a un partido de squash. Cada vez que golpeemos 15 veces consecutivas a la bola tendremos el premio buscado, al igual que si impactamos sobre el cuerpo de Coyote. Otros dos personajes sirven para que la bola se desplace más lentamente o para que el tiempo se detenga.







Al final de la primera fase, tendremos que alimentar al diablillo de Tazmania, Dizzy. En el estadio, la afición pedirá a gritos que realicemos un touch-down.

Para sacar ventaja

Si te atascas en los armarios, escala por uno de ellos hasta que aparezca algún enemigo y, antes del impacto, salta al mueble de enfrente. No pierdas de vista el nivel de *dash* si quieres efectuar una carrera prolongada o una ascensión. En el fútbol americano, aunque las secuencias de placajes varían, intenta una serie que da muy buenos resultados. Cuando aparezcan los contrarios salta los dos primeros, corre con el tercero y el cuarto. Repite la operación y, cuando aparezcan por atrás, salta en retroceso.

Apunta los passwords para los tres últimos niveles. **Casa fantasma:** Gogo Dodo (el extraterrestre), Baby Bunny (la conejita), Pio-li (la canaria); **Fútbol americano:** Gusabio (el gusano), Plucky (el pato), Baby Bunny; **Robots:** Max Montana, Baby Bunny, Pio-li.

cada una de las jugadas por pasar a la mano o recibir el balón en carrera. La segunda es más rápida, pero también más arriesgada.

Una vez conseguida la victoria en tan deportiva prueba, accederás a la última fase, que también cuenta con varios niveles. Después de encontrar una llave que te permite abrir una cerradura, entras en una especie de túnel de luz que te transporta hasta una especie de escenario futurista, que recuerda bastante a la famosa serie de películas *Mad Max*.

Cuidado porque estás ante el último reto, pero también –y como suele ser habitual en este tipo de juegos– el más complicado. Cuando te bombardeen, resguárdate tras alguna construcción que aún siga en pie. Ojo, no te detengas nunca, porque el decorado avanza de izquierda a derecha y, como te entretengas, eres hombre –perdón, quería decir, conejo– muerto. Intenta evitarlo y, una vez más, salva al mundo.

Diréis que tienen pinta de buenos chicos, pero, como el caballo de Atila, por donde pasan no crece la hierba.

TINY TOON ADVENTURES

Interés:	92
Diversión:	87
Gráficos:	95
Originalidad:	91
Sonido:	88

MERCHE GARCIA

En pantalla



Game Gear: aventura

HOME ALONE

Tres son multitud

Solo en casa fue uno de los mayores éxitos del cine infantil en 1992. Su argumento fue trasladado al mundo de los videojuegos a través de la mayor de las consolas **Sega,** la ***Megadrive.*** Tras la buena acogida que experimentó el trasvase consolero del rubio Macaulay Culkin, llega una versión para la portátil ***Game Gear*** que conserva el desarrollo del juego de su hermana mayor.
Tras un curioso descuido de sus padres, Kevin se ha quedado solo en su casa, mientras sus hermanos y vecinos disfrutan de las vacaciones de Navidad en un alejado lugar; circunstancia que dos malvados ladrones intentarán aprovechar para desvalijar todo el barrio. Nuestro protagonista, aburrido por la soledad, ha decidido tomar parte en una cruzada contra el crimen, enfrentándose el so-



El atractivo del juego radica, fundamentalmente, en sus gráficos, ya que el argumento es algo tedioso.

Para sacar ventaja

Cuando vayas en el trineo, choca contra todos los muñecos de nieve que aparezcan. Escondidos debajo de ellos, se encuentran las ayudas para la misión de defender tu casa y la de los vecinos. El mejor lugar para situar las trampas son las escaleras, ya que así los ladrones no podrán subir a los pisos superiores.

lito contra los infames y peligrosos maleantes.
Para ello, debe desplazarse entre las diferentes casas (cada una con un diferente estilo: moderna, colonial, etcétera) con la ayuda de su trineo. En todos los hogares debemos colocar las diferentes trampas que recojamos, con la intención de ahuyentar a los ladrones. Para enfrentarnos a ellos, contamos con diferentes armas, que seleccionaremos con la ayuda del botón START. Estas se encuentran repartidas por las mansiones o debajo de los muñecos de nieve que encontraremos en nuestro recorrido con el trineo; por lo que lo único que debemos hacer durante el juego es recoger los objetos y colocarlos en las casas. Cuando hayas conseguido atrapar a los ladrones, sólo te resta avisar a la policía desde tu casa.
Una extraña aventura, que cuenta con gráficos divertidos y coloristas, además de un sonido atrayente, pero que no acaba de convencer por lo tedioso y monótono de su desarrollo

ANTONIO GREPPI







Master System: plataformas

LAND OF ILLUSION

El profundo sueño de Mickey

El personaje más carismático de toda la producción artística de Walt Disney, Mickey Mouse, no ha querido dejar a los usuarios de Master System desamparados y se ha destapado con una nueva y espectacular aventura. Como todas las noches, el pequeño ratón se encontraba en su casa leyendo un fantástico libro de magia, cuando el sueño terminó por vencerle y le introdujo en un mundo ilimitado de fantasía.

Hacía mucho tiempo que Mickey no recordaba haber dormido tan profundamente. Al despertar, sus ojos comprobaron atónitos que, lejos de hallarse en su plácida cama, una extraña y desconocida comarca le rodeaba. Acostumbrado a las sorpresas, para las que su creador, Walt Disney, le preparó concienzudamente, el pequeño ratón, casi sin inmutarse, se dirigió a unos lugareños para conocer la forma de volver a su casa. Atemorizados, éstos le contestaron que, para lograrlo, debía obtener una poción de cristal, custodiada por un malvado brujo que tenía atemorizado a todo el pueblo.

Siempre dispuesto a la acción, Mickey se lanza en solitario a una empresa casi imposible. Se adentrará en el corazón de El País de la Ilusión –dividido en 12 fases–, para acceder al castillo donde habita el brujo y arrebatarle la poción.



Si no eres rápido (izquierda) las llamas te atraparán. La picadura de la araña (abajo) es mortal.

Para sacar ventaja

No podrás jugar en la fase de las cavernas, si antes no has obtenido una pócima en la etapa del castillo, que te permitirá reducir el tamaño de Mickey y poder pasar a las cuevas.

En su camino deberá atravesar un espeso bosque, un lago, la peligrosa tierra volcánica y la oscuridad de las frías cavernas. La travesía comienza con un mapa de toda la región y la figura del valiente roedor colocado en la entrada del país.

Gigantescos dragones, terroríficos fantasmas y, por supuesto, el malvado mago, serán los grandes escollos que Mickey encontrará en su travesía. Cada vez que venzamos a uno de ellos –aparecerán al finalizar dos fases, es decir, en seis ocasiones– rescataremos a alguno de los animales que el brujo tiene presos. En agradecimiento por la salvación, nos proporcionarán una información vital para el éxito de nuestra aventura.

Como ayuda adicional, nuestro ratoncillo encontrará en su largo periplo numerosos cofres que guardan celosamente ayudas que potenciarán sus cualidades. La primera ventaja adicional que echará una mano a Mickey son los trozos de una tarta. Comprobará como, al engullirlos, su energía perdida se repone de inmediato.

También hallará un sin fin de monedas que le proporcionarán puntos de bonificación. La última sorpresa que puede estar escondida en los cofres es una vida extra.

Varias estrellas de color rojo, de un brillo casi cegador, velan por el simpático correr de Mickey y se convierten en maravillosas aliadas que aumentan sus unidades de vida. Podremos tener hasta un máximo de cinco estrellas energéticas.

No hay que engañarse por la generosidad que, a primera vista, proporciona el cartucho. Si muchas son las ayudas, mayor es el número de peligros que se cruzarán en el camino del ratón. Los enemigos que le acechan son de todos los tipos y colores: serpientes, arañas, pirañas, lombrices o pájaros, han sido los seres escogidos por el brujo como blanco de sus hechizos y se han convertido en implacables persegidores.

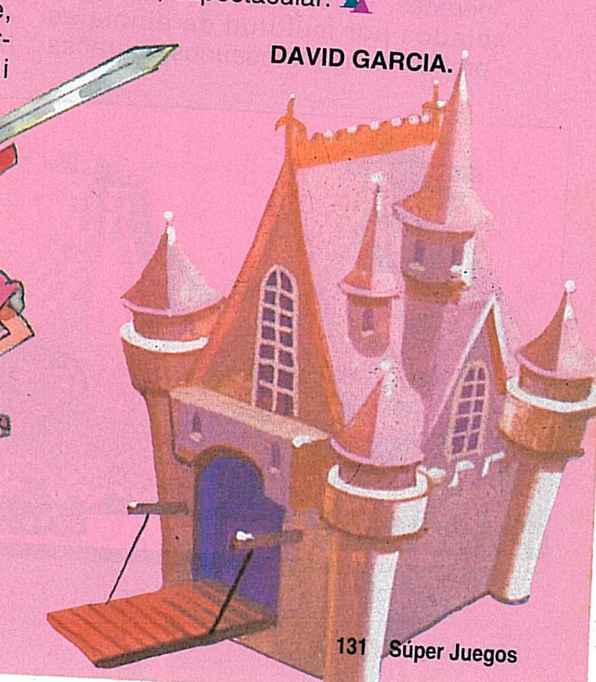
Para acabar con sus pretensiones hay que saltar encima de ellos y, en el momento en que caigamos sobre sus cabezotas, pulsar el botón "B" del pad. También nos desembarazaremos de ellos arrojándoles cualquiera de las piedras que encontremos en nuestro camino.

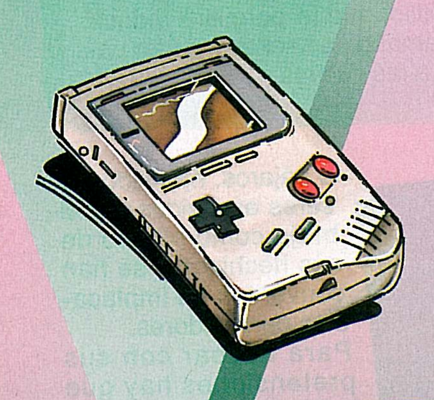
Como todos los juegos de plataformas, **LAND OF ILLUSION,** exige muchas horas y poderosa memoria para sacar el máximo partido a sus posibilidades. Consciente de ello, **Sega** ha tenido el acierto de brindar al jugador la posibilidad de continuar el juego las veces que quiera, desde el mismo sitio en el que se acabaron las vidas.

El análisis final de este fabuloso y entretenido juego de ***Master System*** es simple: sus diseñadores han logrado exprimir todas las potencialidades de la consola; por encima, incluso, del juego que ha tomado como pauta y del que es continuador: MICKEY MOUSE. Sus gráficos y sonido son sobresalientes; la diversión que proporciona, espectacular.

DAVID GARCIA.







Game Boy: arcade

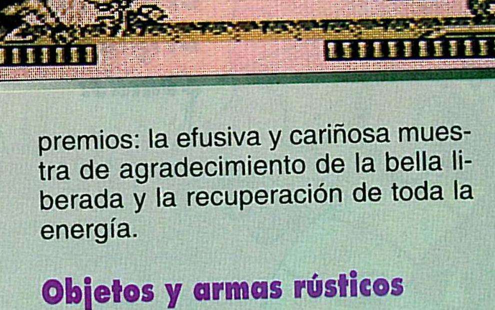
JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Si los fósiles hablaran

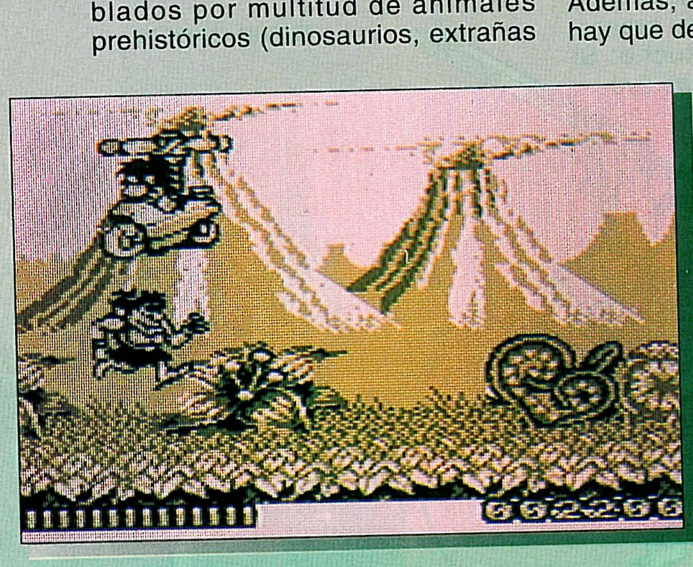
En la Edad de Piedra, una banda de trogloditas ha aprovechado el anonimato de la noche para raptar a todas las mujeres de un poblado vecino. Esto obliga a Joe y a Mac, dos valientes hombres de las cavernas, a iniciar una peligrosa aventura para rescatar de los pelos a sus consortes.

Este argumento da pie a un magnífico arcade que nos traslada a la época y costumbres de los más primitivos antecesores del hombre. Para llevar a buen fin el rescate, el protagonista recorre diferentes parajes, como la selva, las cataratas o las montañas, en los que el peligro se presenta en las situaciones más inesperadas. Todos los niveles están poblados por multitud de animales prehistóricos (dinosaurios, extrañas aves, lagartos, etcétera...), así como por belicosos trogloditas y una gran variedad de plantas carnívoras.

Además, al final de cada fase hay que derrotar al líder de ese sector, para lo que hay que acabar con la barra que representa su energía. Si lo consigue, el audaz cavernícola se hace acreedor de dos importantes premios: la efusiva y cariñosa muestra de agradecimiento de la bella liberada y la recuperación de toda la energía.



Entre los enemigos que harán la vida imposible al valiente cavernícola hay una gran variedad de voraces plantas carnívoras.



Sin duda, uno de los aspectos más destacables del juego son las grandes dosis de humor que se han invertido en el diseño de todos los personajes.

Objetos y armas rústicos

Durante el largo camino aparecen un sinfín de objetos, unos a simple vista, y otros más o menos escondidos. Entre ellos, además de los típicos de vida extra, merecen especial atención los alimentos y las armas. Los primeros tienen la misión de re-



cuperar parte de las energías perdidas. Normalmente aparecen al vencer a los enemigos y sólo pueden ser recogidos durante unos segundos; pero hay que tener cuidado pues, en ocasiones, la derrota de un rival deja al descubierto peligrosas bombas.

El armamento suele encontrarse dentro de los huevos que transportan extraños pájaros. Hay que saber utilizar las características específicas de la munición dependiendo de las situaciones. Las ruedas, por ejemplo, son muy eficaces para evitar las piedras rodantes; mientras que los boomerangs resultan especialmente indicados contra los rivales de final de fase. Todas las armas se conservan mientras no se pierda la vida en la que se consiguieron, y su poder destructor se multiplica al aumentar la velocidad de los lanzamientos; aunque, si se tarda demasiado en ejecutarlos, el troglodita queda exhausto durante unos segundos.

Es de gran importancia saber exprimir todo el jugo a las armas que poseemos.

El aspecto más destacado del juego es el de los gráficos, en especial por el tono humorístico con el que son tratados todos los personajes. Se echa de menos la posibilidad, incluida en otras versiones, de poder competir dos jugadores al mismo tiempo. La dificultad se incrementa fundamentalmente por dos razones: es necesario empezar desde el inicio de la fase si se pierde una vida antes de llegar ante el jefe de nivel, y es imposible continuar una vez perdidas todas las vidas. De lo que no cabe ninguna duda es que este cartucho es una fórmula infalible para divertirse emulando a nuestros primitivos ancestros. Y eso que la vida cavernícola era dura, como la piedra misma.

Las armas suelen estar dentro de los huevos que transportan extrañas aves prehistóricas. No hay que dejarlas escapar

JAVIER ITURRIOZ

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO PAST

La ambición de Agahnim

Super Nintendo: aventura



Casi nadie recuerda ya el fabuloso y mágico reino de Hyrule, la Trifuerza y la leyenda del traidor consejero Agahnim. Muchos creen todavía que las historias que se narran sobre el Mundo Oscuro no son más que supercherías de viejos locos. Pero Shahasrahla, el anciano que escapó de Hyrule para narrarnos la tragedia que vivió, nunca ha mentido. Escucha lo que tiene que decirte; luego, si tu corazón es noble, tu cuerpo fuerte y tu ánimo infinito, seguro que partirás en su ayuda.

Este monstruo (arriba) te venderá algo imprescindible para el desarrollo del juego. En la biblioteca (derecha) encontrarás un libro con el que traducir los textos antiguos.



Por fin la ansiada Trifuerza está en tus manos. La aventura toca a su fin y el país de Hyrule recuperará la paz que siempre ha reinado allí.

La paz reinaba en el bello país de Hyrule. Un pacífico y justo rey estaba al mando de aquella maravillosa tierra, aconsejado por Agahnim, su mano derecha. Los más viejos del lugar contaban leyendas acerca de un mundo maravilloso, la Tierra Dorada y de la Trifuerza, un fantástico objeto que hacía realidad los deseos de quien la poseía. Pero para el consejero del rey, Agahnim, aquello era más que una vieja leyenda. Estaba seguro de que, en algún recóndito lugar del reino, existía un pasaje hacia la Tierra Dorada. Ayudado por unos guardias que estaban a su servicio, se lanzó a la búsqueda de la anhelada Trifuerza.

Día tras día las cosas iban a peor en Hyrule. La mayor parte de las cosechas se echaron a perder debido a extrañas tormentas que parecían surgir de la nada. La más terrible desgracia ocurrida fue la desaparición de seis muchachas, entre ellas, la propia hija del rey, Zelda. Un grupo de ancianos de la aldea Kakariko, la más importante de la comarca, se reunieron en una singular asamblea para discutir sobre el problema que se avecinaba. Todos sabían que la joven princesa, junto con las otras seis jóvenes, sellaban la puerta hacia el Mundo Dorado, y que alguien que sabía esto las había raptado para hacerse con la Trifuerza. El poder que este mágico objeto otorgaría al traidor, ponía en peligro la seguridad de todo el reino de Hyrule. Comenzaron a enumerar la gente que conocía el secreto y, aparte de todos los ancianos y el rey, sólo quedaba una persona más: ¡Agahnim!

Los hábiles herreros de la aldea Kakariko forjarán tu espada y la harán muy poderosa; digna de un guerrero legendario y una aventura como la que comienza.

En pantalla

El nombre del malvado consejero resonó estruendoso en la sala y el eco, rebotando en las paredes de la estancia, sobrecogió los corazones de todos los presentes.
Una oscura nube sumió en la oscuridad a los rincones más recóndiotodel reino de Hyrule, y, sobre esa niebla, Agahnim con la Trifuerza entre sus manos clavó sus ojos en los del rey, y lanzó un ultimátum:
– ¡ Alteza, escuchadme! Tengo en mi poder a su hija y, lo que es más importante, la Trifuerza. He transformado la Tierra Dorada en un mundo de caos y oscuridad, en el que reino junto a mi alter ego: Ganon.
Una enorme figura, de rostro monstruoso y un tridente en las manos, y que superaba en altura al mismísimo Agahnim, apareció de las sombras. Mientras, el consejero prosiguió:
– ¡Alteza, le conmino a abdicar en mi favor, nombrándome emperador de los dos mundos.
Y, dándole una orden a Ganon, éste levantó aquel enorme tridente y comenzó a girarlo. A continuación, miles de mortíferas bolas de fuego aparecieron a su alrededor y, acto seguido, se lanzaron contra la gente de la aldea. Varios ancianos murieron, pero yo, Sahasrahla, el más anciano del lugar, conseguí escapar y, desde mi refugio, pido ayuda a la poca gente buena que aún queda en Hyrule.

El ya mítico Zelda multiplica en esta versión para SNES las virtudes que le convirtieron en un clásico







La lámpara mágica
Es el primer objeto que encontrarás en el transcurso de la aventura. Es fácil de localizar, ya que está en tu casa dentro de un baúl.

La espada y el escudo
Te los dará tu tío momentos antes de morir y podrás localizarlos en uno de los sótanos del Castillo Hyrule.

El boomerang
Se encuentra en el interior del Castillo, custodiado por un miembro de la guardia de Agahnim.

El arco
Lo hallarás en el interior de un gran cofre, que se encuentra dentro del Palacio del Este.

El cazamariposas
Para conseguirlo tienes que ir a visitar a un buen amigo que tienes en la aldea Kakariko, y que se encuentra en la cama muy enfermo.

Las botas Pegasus
Te las entregará el miembro más anciano de la villa Kakariko, Sahasrahla, cuando le demuestres que eres el verdadero héroe de Hyrule. La forma de conseguirlo es enseñándole el medallón que está oculto en el Palacio del Este.







Las botellas mágicas
Te sirven para guardar en su interior, desde hadas que renovarán tu energía, hasta extraños líquidos mágicos. Podrás encontrar dos en la villa Kakariko. Una comprándosela al vendedor hindú y, la otra, buscándola en la casa más grande de la aldea. Las dos restantes están ocultas en los lugares más recónditos de Hyrule.

El libro de Mudora
Está en una biblioteca (como es lógico) y, para conseguirlo, tendrás que embestir la estantería en la que se encuentra utilizando las botas pegasus.

Los guantes de potencia
Están en el Palacio del Desierto, junto al segundo medallón. Para entrar en el edificio, es imprescindible que estés en posesión del libro.

El espejo mágico
Te lo dará un anciano bastante simpático, si accedes a guiarlo hasta la salida de una de las cuevas de la Montaña de la Muerte.

La perla de la luna
La encontrarás en la Torre de Hera. Con ella en tu poder, podrás ir al mundo oscuro sin sufrir cambio alguno en tu fisionomía.

La espada maestra
Está en lo más frondoso del Bosque Perdido. Si tienes los tres medallones en tu poder, podrás sacarla de la piedra en la que está clavada, tal como ya lo hiciera el rey Arturo.

El champiñón
Es el ingrediente que le falta a la bruja, dueña de la tienda mágica, para completar una poción que está cocinando.

Las aletas de Zora
Dirígete a la parte noreste de las cataratas de Zora. Allí, una gigantesca criatura hará acto de presencia y te ofrecerá el par de aletas a cambio de 500 rupias; es necesario, pues, ir con dinero.

La varilla de hielo
La podrás hallar al este del Lago Hylia. Necesitarás una bomba para derrumbar la piedra que oculta una entrada secreta en la pared.

La flauta
Era propiedad de un chico que desapareció misteriosamente. Se rumorea que iba todas las tardes a tocar al bosquecillo tenebroso. Dicha flauta tenía efecto sobre los animales.



OBJETOS DEL MUNDO DE LA OSCURIDAD

El martillo mágico
Lo hallarás en el castillo que contiene el primer cristal. Te será útil para hundir las estacas que se interpongan en tu camino.

El lanzagarfios
Este objeto se encuentra oculto entre las ruinas del tétrico y brumoso pantano, junto con el segundo cristal.

La pala
Te la dará un pequeño zorrillo, que se encuentra en el mismo sitio del bosquecillo tenebroso en que tocaba el chico desaparecido de la aldea Kakariko. La necesitarás para encontrar la flauta en el mundo de la luz.

La varilla de fuego
Está en una de las cuevas del Bosque Perdido. Será imprescindible para entrar en la cueva principal. Tienes que disparar a la parte frontal de la siniestra estatua. Aquí también hallarás el tercer cristal.

Los guantes de Titán
Los encontrarás en el castillo que tiene el cuarto cristal. Te ayudarán a golpear más fuerte y a levantar objetos con más facilidad.

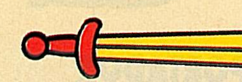
Las mallas azul y roja
Busca la azul en el castillo helado del lago Hylia, al igual que debes hacer con el quinto cristal. Consigue la roja en el último castillo y te reducirá a la mitad los daños recibidos.

El bastón de Somaria
Está oculto en el castillo que contiene el sexto cristal. No olvides bajo ningún concepto ir a recogerlo por que te será totalmente necesario en el séptimo castillo.

El bastón de Byrna
Está fuertemente protegido por una superficie punzante y bastante extensa. Se encuentra en una de las cuevas de la terrible Montaña de la Muerte.

El escudo espejo
De los tres escudos que existen, este es, sin duda, el que mejor te protegerá de las agresiones. Puede parar incluso los rayos más potentes que lanzarán contra tí tus enemigos.

Juega con ventaja



EL HADA

El hada que habita detrás de la catarata de los deseos, te facilitará un boomerang mágico a cambio del normal, que tendrás que lanzarlo al pequeño estanque que hay dentro de la gruta.



Para poder pasar entre la cascada de los deseos, necesitarás las aletas de Zora. Si arrojas tu pequeño escudo en el estanque, el hada te dará otro mejor, más útil para defenderte de los peligros que te esperan.



ESPADA MAESTRA



La espada maestra tiene nivel dos de poder. Podrás aumentar su poder rescatando al amigo del herrero, que se encuentra perdido en el Mundo Oscuro, exactamente en la misma zona donde está situada la biblioteca en el Mundo de la Luz.

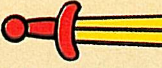


PIRAMIDE

Si tienes tu espada con nivel tres, podrás aumentar su poder a cuatro si vas a la pirámide en el mundo oscuro, y utilizas la superbomba en un desconchón que hay en la pared.



Inmediatamente, accederás a una habitación secreta en la que tendrás que tirar un objeto a un pequeño estanque. Elige la espada y lánzala. Aparecerá un hada rechoncha y simpática que te ofrecerá una espada mejor que la que acabas de rechazar.
Lanza también el arco con las flechas y el hada te dará otras de plata, superpotentes y absolutamente imprescindibles para matar a Ganon.



QUINTO CRISTAL

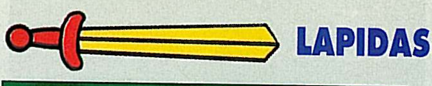
Podrás encontrar la superbomba en la tienda, cuando hallas conseguido el quinto cristal.
Algunos árboles del mundo oscuro tienen la capacidad de hablar. Acércate a ellos y escucha su consejo.



POLVOS MAGICOS

Ciertos habitantes de Kakariko han sido transformados por Agahnim en gallinas. Utiliza los polvos mágicos sobre todas estas aves. Alguna se transformará en ser humano y te revelará importantes pistas. Procura tener siempre más de un hada dentro de los botes de cristal, ya que si pierdes la vida, te la devolverán.





LAPIDAS



Empuja en el cementerio todas las lápidas. Es un trabajo tan macabro y desagradable, como útil, ya que debajo de una de ellas, encontrarás el ansiado pasadizo que te conducirá más rápidamente a los sótanos del Castillo de Hyrule.



MAS BOTES

En el mundo oscuro, en la zona que concuerda con la casa del herrero, nos encontraremos un baúl cerrado. Si llevamos hasta allí a un señor que se aloja en el santuario del desierto, nos lo abrirá y nos dará un bote. Otro bote se halla en posesión de un vagabundo que se aloja debajo de un puente.



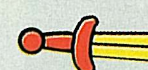
Juega con ventaja



LA PRESA



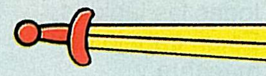
Puede parecer que es muy complicado acceder al segundo castillo del Mundo de la Oscuridad. Pero, para conseguir entrar, lo único que tienes que hacer es abrir la presa que hay en el mismo edificio, pero en el Mundo de la Luz.



LAS ABEJAS



Si consigues cazar una abeja y la metes en uno de los botes de cristal, úsala y el gracioso insecto se lanzará a por los enemigos y te facilitará la labor de matarlos.



EL NIÑO

Existe en la villa Kakariko un gracioso personaje, vestido de rojo que, en cuanto te acercas, sale corriendo. Usa las botas pegasus y persíguelo. Si consigues alcanzarlo, te informará sobre algo muy útil.



PASADIZOS



Si arremetes contra el árbol que están cortando los leñadores cuando se vayan, descubrirás que es una entrada secreta.

TELETRANSPORTADOR



Para entrar en el castillo helado, que contiene el quinto cristal, tendrás que pasar al mundo de la luz y levantar la primera piedra que veas. Descubrirás un teletransportador que te conduce al Mundo Oscuro: no lo dudes ni un instante y utilízalo.

MAGIA

Vete hasta la casa de los herreros. Allí verás un pozo oscuro que parece no tener fondo. Para acceder a él, sube las escaleras, dirígete hacia la derecha, utiliza el martillo para hundir las estacas y, acto seguido, lánzate al pozo. Aparecerás en una habitación con dos puertas. Sal por la superior y entrarás en otra habitación en la que hay un cuenco lleno de sangre. Usa los polvos mágicos sobre él y aparecerá un murciélago, que te otorgará el favor de disminuirte a la mitad el gasto de la magia cuando uses algún objeto con poderes.

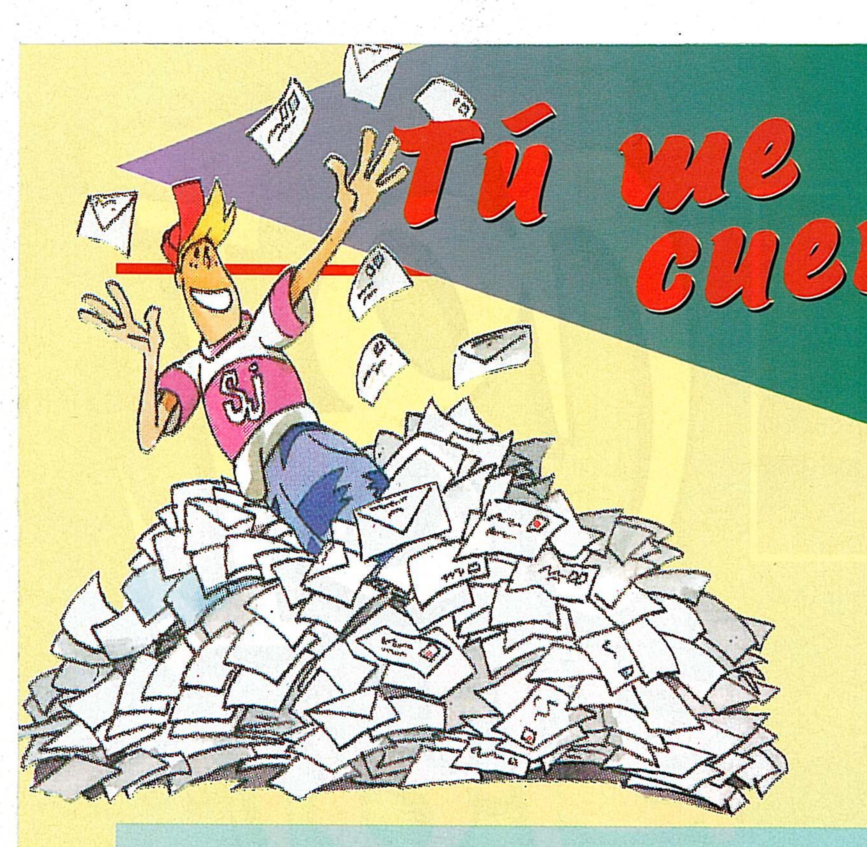
CARLOS F. MATEOS



Un gran cartucho que recupera la tradición de las mejores historias de capa y espada

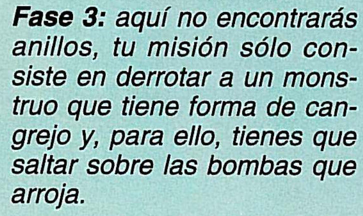

COOL SPOT
La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad.
Ponte las gafas de sol y recorre una pasada de ambientes en busca de unas preciosas fichas.
DISPONIBLE EN MEGA DRIVE
SPOT. ¡TODO UN FICHAJE!
Unitros
Sus gráficos te deslumbrarán. La realidad te persigue por alucinantes pantallas.
Pero recuerda...¡los cangrejos también se comen!.
SPOT, tu fichaje de lujo.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Tú me cuentas



La supermascota portátil

Hola Mix y SuperJoy, aquí os mando unos trucos del SONIC 2 para la Mega Drive:
Fase 1: el principal vehículo de la mina es la vagoneta; ten cuidado con las estalactitas que cuelgan del techo, pues hay algunas más claras que, si caen sobre Sonic, le harán perder todos sus anillos. Si no los tiene, le restarán una vida.
Fase 2: ¡esmeralda de caos!, junta seis y pasarás directamente a la fase del huevo de cristal. Cada esmeralda equivale a una continuación.
Fase 3: aquí no encontrarás anillos, tu misión sólo consiste en derrotar a un monstruo que tiene forma de cangrejo y, para ello, tienes que saltar sobre las bombas que arroja.



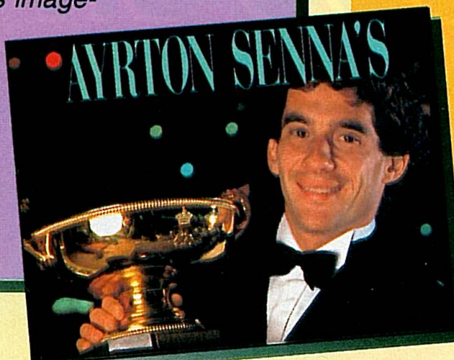


Hugo Israel Vizcaya (Albacete)

Un telegrama muy eficaz

SUPER MONACO GP 2, de Game Gear:
Si quieres deleitarte con las preciosas imágenes que saludan al campeón cuando gana todas las carreras, escribe SENNA o CHAMPION como password de entrada al juego.

Juan Martín Luque (Prat de Llobregat)





Los más clásicos reunidos

¡Hola Mix y compañía!
Soy un superconsolero gijonés, afortunado de tener una Super NES, una Game Boy y una Game Gear. Felicidades por vuestra revista que, a mi entender, es la mejor. Os envío algunos trucos:

- SONIC 1, de Game Gear:
En el mundo 2–3, antes de llegar al puente que se derrumba, coge carrerilla y hazte bola, para que puedas atravesarlo sin saltar. Más tarde, te encontraras con Robotnick, y...¡sorpresa! no te lanzará ninguna bola de fuego; destruirte será, por tanto, pan comido. En esta misma fase, al empezar, vete hacia la izquierda y encontrarás una vida.
- SUPER MARIO WORLD, de SNES:
Si completáis con éxito todos los mundos especiales que hay en la estrella central del Star Road, el juego cambiará de color y los enemigos se transformarán en monstruos más terroríficos aún.
- SUPER MARIO LAND 2, de Game Boy:
En el mundo de la luna, para matar al monstruo, sitúate en la esquina opuesta a él y, cuando baje con la flor, dispárale.

Pablo Menéndez (Asturias)

El tablón



El primer walkman, premio al dibujo más original del mes, vuela hasta Mexico, donde dos amigos, PEGASO y PHOENIX, han enviado dos magníficos diseños. Aquí está uno de ellos.

Tú me cuentas



Mario en acción

Queridos consolegas, aquí van unos trucos para el SUPER MARIO BROS:

- En la 1–1, después de pasar 3 tubos, salta al principio de una pequeña colina verde. Hay una vida.
- En la 2–1, salta en medio de unos bloques donde hay dos tortugas; salta y te saldrá un bloque invisible. Sube sobre él y encontrarás una vida.
- En la 3–1, después de pasar las dos tortugas y saltar con el resorte, metete en medio del grupo de ladrillos, golpea el último por la derecha, y te saldrá una rama, ¡cógela! y conseguirás un montón de monedas.
- En la 5–1, salta sobre la primera tortuga que te sale y échala hacia la derecha para despejar el camino de enemigos. Te dará una vida.

Miguel Angel Hernández Méndez (Tenerife)

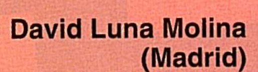
Trucos de altos vuelos

Hola amigos de la Game Boy, aquí os doy unos trucos para el juego SUPER MARIO LAND.

- En la pantalla 1-1 aparecerá una cuerda de oro, tírate abajo y, luego, vete a la izquierda; súbete a un bloque y rompe todos los que aparezcan arriba. En uno de ellos, encontrarás una vida extra; pero, claro, hay que ser Súper Mario.
- En la pantalla 2-3 aparecerá la palabra Mario de oro, vete abajo y rompe todos los bloques que hay, en uno encontrarás una vida extra.

Sé muchos más trucos para este juego, pero éstos me parecen los más interesantes. Adios.

David Luna Molina (Madrid)



Bugs Bunny en la Game Boy



Hola, me llamo Ignacio y vivo en Granada, voy a cumplir 12 años, tengo las 12 revistas de **SUPER JUEGOS** y os felicito por vuestro primer aniversario.

¡Bueno! para el BUGS BUNNY II, de la Game Boy, os doy algunos password: Word, Shop, Love, Date, Zoom, Gold, Disk, Size, Unit, Song, Note, King, Gift. Y para TOM Y JERRY, de Nintendo, para empezar el juego con todos los ratones que tu quieras, pulsa, en la pantalla del título: derecha, derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha, abajo, b, a, select, start y start.

Ignacio García Palma (Granada)



Una familia monstruosa

¡Hola!

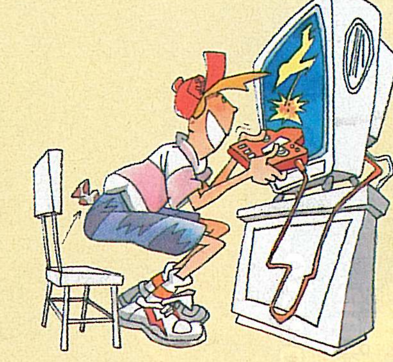
Quisiera dar unos trucos para el cartucho THE ADDAMS FAMILY para Game Boy:

- Para encontrar a Morticia y matar a Tully Alford, tienes que bajar al subterráneo donde están los toneles de vino; te vas hacia tu derecha y, al llegar a los últimos tres toneles, pulsa el botón "A" junto con el mando de control hacia arriba. Sólo así podréis entrar en las mazmorras.

María del Mar Pérez (Palma de Mallorca)

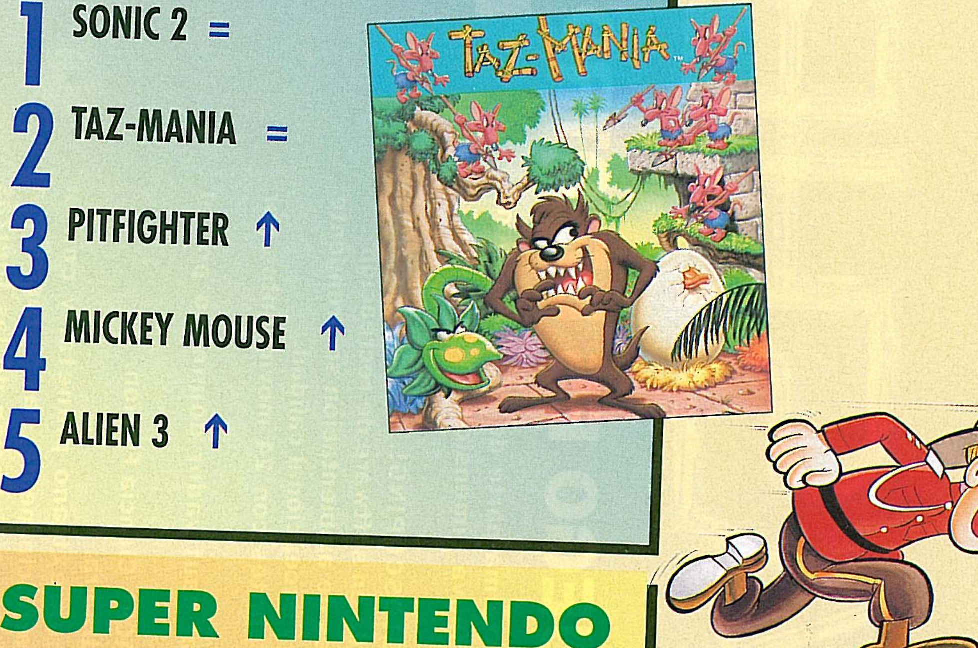
Los súper del mes

canadian HIT CONSOLAS



MASTER SYSTEM

1 SONIC 2 =
2 TAZ-MANIA =
3 PITFIGHTER ↑
4 MICKEY MOUSE ↑
5 ALIEN 3 ↑



NEO-GEO

1 ART OF FIGHTING =
2 SUPER SIDEKICK =
3 FATAL FURY =
4 LAST RESORT =
5 SOCCER BRAWL =

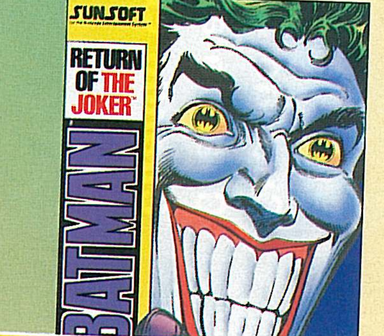


SUPER NINTENDO

1 SUPER STAR WARS ↑
2 LEGEND OF ZELDA ↑
3 STREET FIGHTER II ↑
4 WORLD LEAGUE

NINTENDO

1 SNOW BROTHERS ↑
2 BATMAN, RETURN OF THE JOKER ↑
3 TECNO CUP FOOTBALL GAME. ↑
4 ROCKIN' CATS ↑

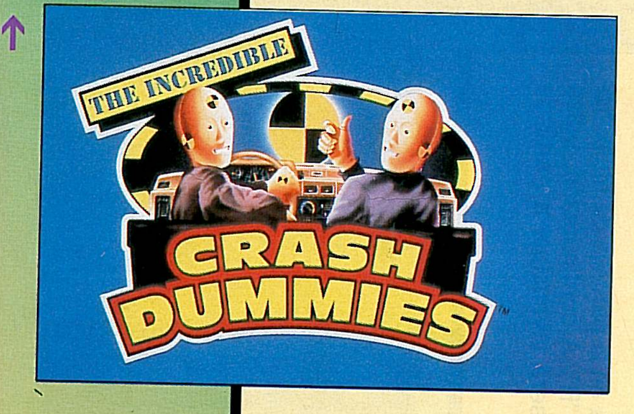


4 BASKETBALL ↓
5 GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING ↑



GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND ↑
2 LEMMINGS ↑
3 STAR WARS ↓
4 CRASH DUMMIES ↑
5 UNIVERSAL SOLDIERS ↑



TURBOGRAFX

1 PC KID ↑
2 VIGILANTE ↑
3 R-TYPE ↓
4 VICTORY RUN ↑
5 MISTER HELL =

4

5 SOLOMON'S KEY 2 ↑

MEGA DRIVE

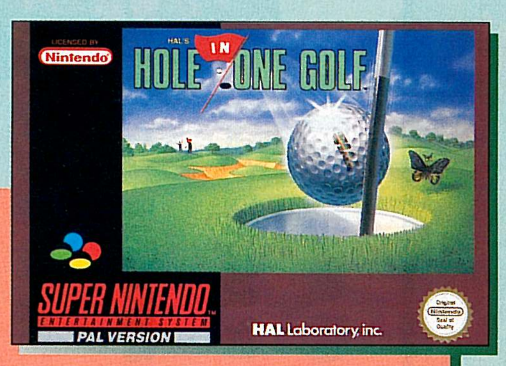
1 STREETS OF RAGE 2 =
2 MICKEY & DONALD ↑
3 SONIC 2 ↑
4 GRAND SLAM TENNIS ↑
5 PGA TOUR GOLF 2 ↑

GAME GEAR

1 SONIC 2 =
2 SUPER SPACE INVADERS ↑
3 STREETS OF RAGE ↑
4 ALIEN 3 ↑
5 SHINOBI II ↓



Consejos y trucos



HOLE-IN-ONE GOLF
SUPER NINTENDO

Si quieres saber lo que es verdaero espectáculo, introduce uno de estos dos códigos en la opción de *Memory Shot* y podrás ver un Hole–In–One:
CQJB83CFDFJ#H?LBBT7BJCF
B!5B9GB5SFGB3J5BB?GBMYQ

GOLF
GAME BOY

Si las exigencias de los recorridos golfísticos que te ofrece la portátil de **Nintendo** han superado tu paciencia, presiona "A", "B", "Select" y "Start", podrás reintentar tu golpe. No te garantiza en ningún caso que luego vayas a acertar; pero, el que la sigue, la consigue.

SNOW BROTHERS
GAME BOY

Para ser invencible, pulsa en la pantalla de título: "izquierda", "abajo", "A" y "B". A continuación, pulsa "Start" y tu Snow Man será invencible a partir de ahora.



MEGAMAN3
NINTENDO

Introduce este password, y aparecerás en el último nivel con todas las armas y los bonus:
A1, A3, B2, B5, D3, F4



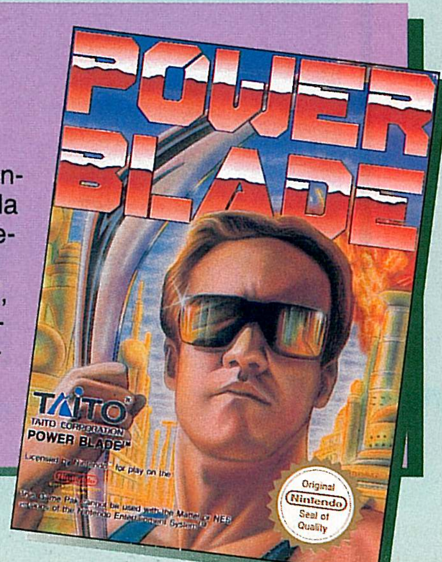


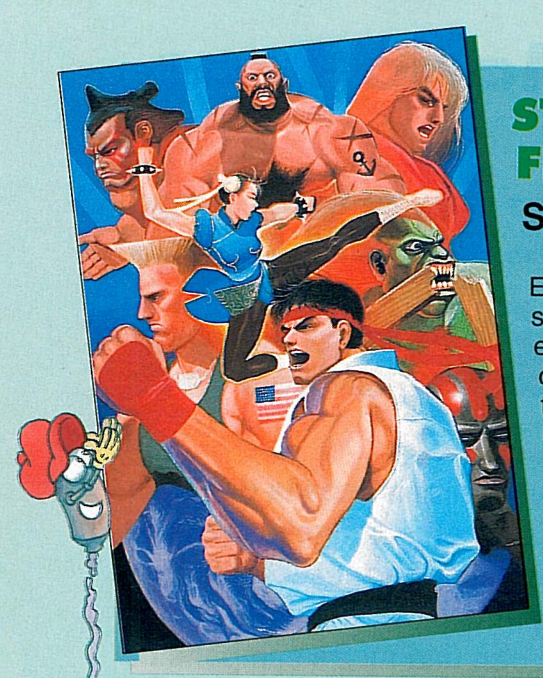
NINJA BOY
NINTENDO

Ya sabemos que son demasiados los escollos de Jack para llevar a cabo su aventura. Pero, si quieres reirte de la malvada princesa Cat, del Dragon Shogun y todos sus secuaces, presiona "A", "B", "Start" justo despues de tu última vida y pasarás un nivel.

POWER BLADE
NES

Si los poderes de Nova no son suficientes para atravesar el control central de la computadora de la Tierra, los alienígenas dominarán nuestro amado planeta. Para evitarlo, manten pulsado "arriba", "derecha" en el pad 1, presionando "select". Ahora, presiona "abajo", "izquierda" en el pad 2 y pulsa "Start" en el pad 1.





STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO

En el poco probable caso de que consigas terminarte el juego y llegar hasta el nivel 7, sin haber perdido ningún combate, al final aparecerá una pantalla en la que están todos los luchadores reunidos, incluidos Balrog, Vega, Sagat y Bison.
Si, además, pulsas la tecla "START", Chun Li te dara una agradable sorpresa. Evidentemente, dada tu pericia como luchador, te la tienes más que merecida.



GOLDEN AXE

MASTER SYSTEM

Pulsa "arriba", "izquierda", y el botón 1 simultáneamente, y conseguirás tres valiosas vidas más.

SUPER MARIO KART

SUPER NINTENDO

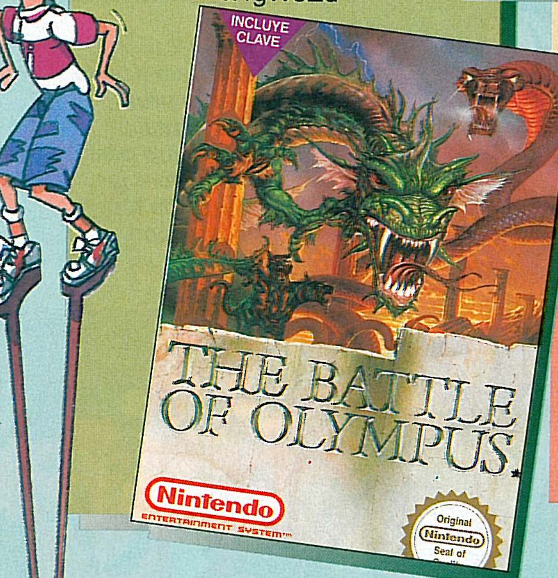
Si durante el transcurso de una partida en el modo batalla –es indiferente que hayas elegido la opción de uno o dos jugadores– pierdes todos los globos, no sueltes el acelerador y seguirás corriendo.



BATTLE OF OLYMPUS

NINTENDO

Introduce este password y conseguirás todos los items:
BFfxvN XQnls8k cm2fHu x4gW5Zd





LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO

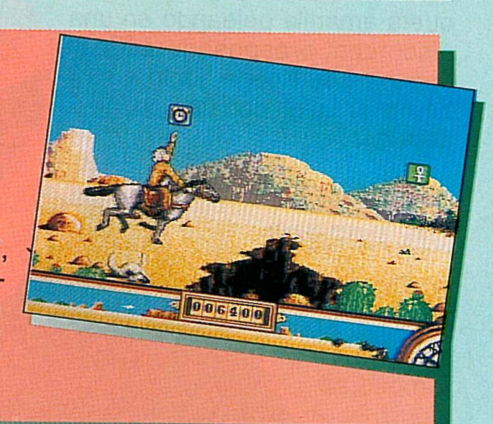
GAME BOY

¿Quieres conseguir vidas extra? Prueba con este truco:
En la pantalla del título, presiona "select", "arriba" y "abajo". Conseguirás 25 vidas extra.

BACK TO THE FUTURE 3

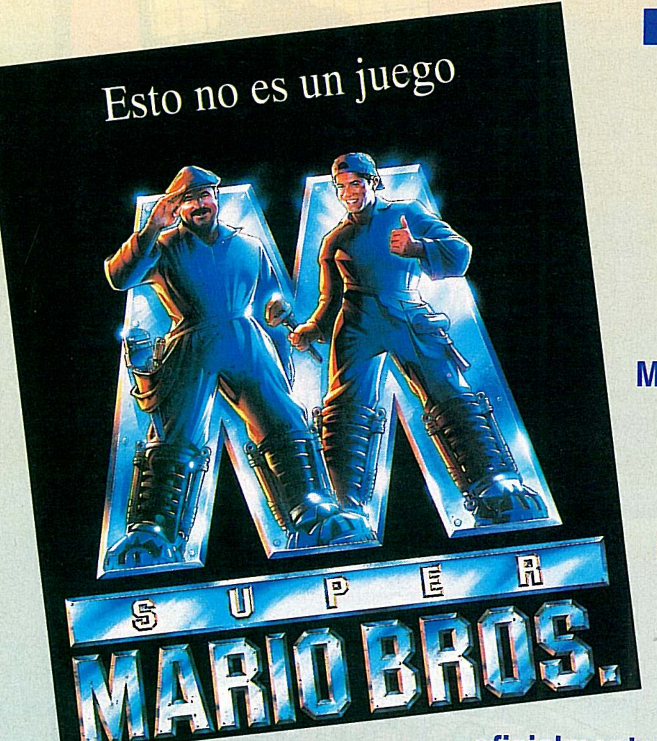
MEGA DRIVE

Pausa el juego y pulsa "arriba + A", "abajo + A", "izquierda + A" y "derecha + A". Aparecerás en el siguiente nivel y te resultará más fácil ayudar a Marty a cumplir su misión.



Ya llega Super Mario Bros.

Toda una película



El cartel que avanza el estreno en España de Super Mario Bros. ya está listo. Tal y como anunciábamos en estas mismas páginas hace dos meses, el film se adueñará de nuestras pantallas el próximo mes de agosto, y contará con una fuerte campaña de promoción. Para su distribuidora, Warner, se trata de un producto puntero de cara al verano, y será Warner Home Video quien, en 1994, la comercializará en soporte doméstico.

Este mes de mayo, la película se presentará oficialmente en Europa con un pase en el festival de Cannes, que estará rodeado de una gran parafernalia y, no podía ser otra forma, con la presencia de Mario. Seguro que a todos nos gustaría estar allí para compartir los primeros momentos del fontanero italiano como estrella de cine.

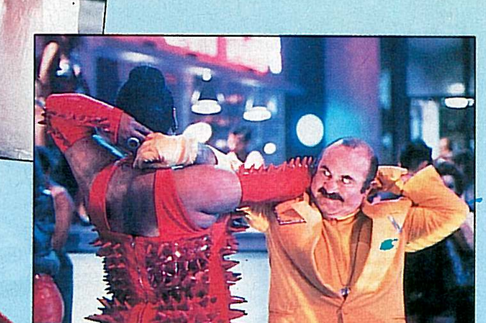


Bob Hoskins protagonista de *Monna Lisa*, y *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, entre otras películas, es el actor encargado de dar vida a Mario; pero no siempre aparece vestido con el clásico mono rojo y camizeta azul. Le podemos ver con una llamativa chaqueta amarilla peleando en una discoteca, o esposado en los dominios de Koopa, junto a su hermano Luigi, con una cazadora gris.

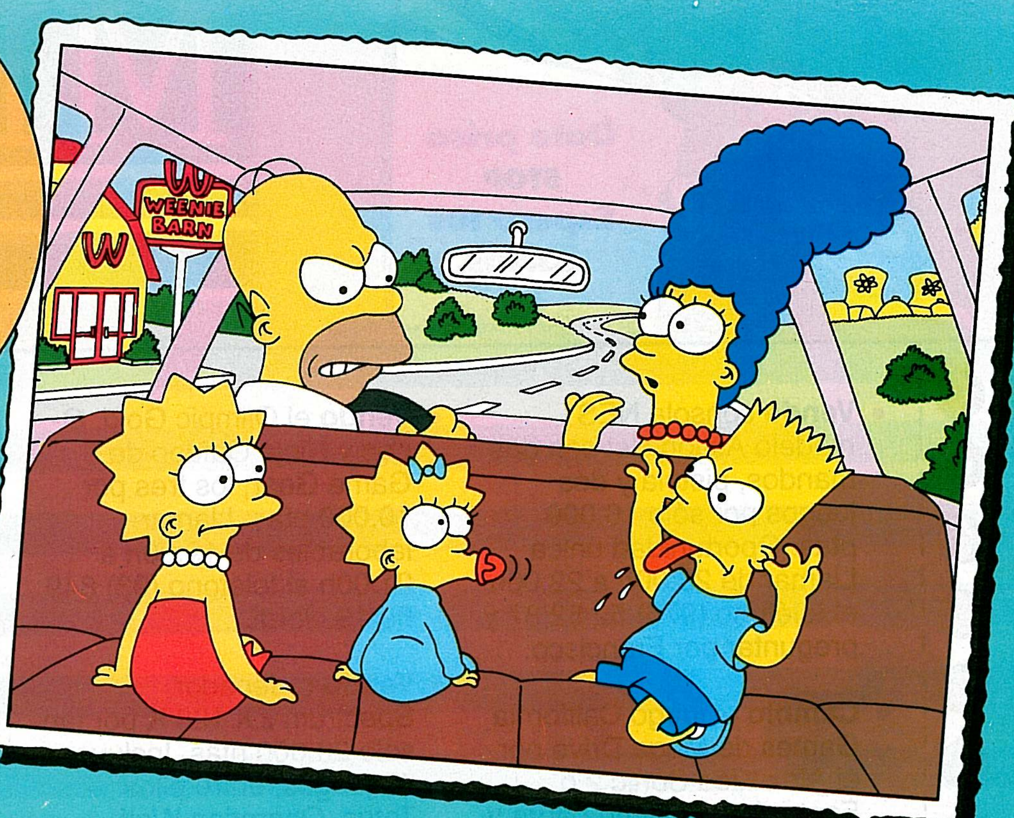
LAS CARAS DEL HORROR

Para encarnar al malvado Koopa se eligió al famoso actor y realizador **Dennis Hooper**, quien aparece elegantemente vestido, o enfundado en su habitual traje de cuero negro. Su perversidad es más patente por sus actos contra la bella princesa secuestrada y, también, por el odio que profesa al entrañable Mario.

Mario, Luigi y el malvado Koopa llegarán pronto a las pantallas de nuestro país para hacer las delicias de todos sus fans.



Los Simpson en carretera



Copia cada una de las frases de la lista en una tarjeta y reparte las tarjetas entre los jugadores. El narrador lee en voz alta la historia, haciendo una pausa al llegar a los espacios en blanco. Los jugadores leen una tarjeta por turno, para llenar esos espacios en blanco.

La Lista

un puro barato
un mutante espacial
seis bolas de pelo
un comentario sarcástico
un bocata de chorizo
un perro presumido
una ensalada de tofu
un peinado ridículo
una pizza congelada
un lunático chillón
una jarra de polvo
una empanada de carne
dos gatos estúpidos
una babosa
una rata de puerto
un joven ultra
una patada en el culo
una bomba atómica
un hamster loco
un acordeón oxidado
una gran sonrisa hipócrita
un pomo grasiento
cuarenta y dos caramelos
un golpe sordo
un calcetín maloliente

La Historia

Nos guste o no, los Simpson salen de vacaciones en su coche. O, como dice Bart, "a hacer de domingueros veraniegos". Homer ha cargado el coche con _______, _______ y _______. Y Marge ha preparado _______, _______ y _______ para picar durante el viaje.

"¡Ya en camino dice Lisa "¡Oh, Mirad!. – Allí hay un coche con _______ en la baca!" "Deben de ser unos guiris", deduce Marge.

"¡Tengo tanta hambre que podría comerme _______, papá! –dice Bart–. ¡Allí hay un chiringuito, paremos!" Paran y bajan del coche. "¡Conseguiré una mesa cerca de _______!", grita Bart precipitándose hacia el restaurante.

"Bien venidos, dice la camarera–. El menú del día consta de _______ con _______ como guarnición." "¡Yo quiero _______, _______ y _______", grita Bart. "Y yo tomaré _______, _______ y _______", dice Lisa. "Ni hablar, chicos, les corta Homer–. Coméis más con la vista que con el estómago." "Tomaremos sólo _______ con patatas fritas", dice Marge. "Oh, y _______ para Maggie."

Devoran rápidamente la suculenta comida. "*Vamos* –dice Homer–. Quiero hacer otros 300 kilómetros antes de que anochezca." Pero cuando suben al coche, éste no arranca. "Suena como si hubiera _______ en el carburador, papi", dice Bart. "¡Maldición!, ruge Homer–. OLVIDÉ poner _______ en el radiador antes de salir." "Sí, querido –dice Marge sin perder la calma–. Por eso puse uno de repuesto en el maletero."





- **Vendo** consola NES modelo Action Set con dos mandos, pistola y dos juegos por sólo 10.000 ptas. Oportunidad única Llamar de 20:00h a 22:00h al teléfono (976) 52 52 87 y preguntar por Francisco.
- **Cambio** el juego California Games de Mega Drive por el Alex Kidd Sonic 2 o Fantasía. Me llamo Laura y podeis llamarme al teléfono de Madrid 612 54 69.
- **Vendo** Master System II con 15 juegos al precio de 30.000 ptas, o por separado. Llamad al teléfono (973) 77 70 18 y preguntar por Sergio.
- **Vendo** Game Boy con los siguientes juegos: Tetris, WWF, y Doctor Mario por 13.000 ptas. Estado impecable. Llámame por las tardes al (91) 479 50 29 y preguntar por Sergio.
- **Vendo** consola Mega Drive a un precio inmejorable: 12.000 ptas. Si te interesa ponte en contacto conmigo en el teléfono: (926) 48 34 52. Angel. Hasta pronto "colegas".
- **Vendo** los siguientes juegos para la NES: Zelda y Castlevania por 5.000 ptas cada uno y el Double Dribber por 4.000 ptas. Es urgente, preguntar por Javier en el teléfono (96) 267 28 91.
- **Vendo** el Olimpic Gold, G-Loc y Ninja Gaiden de Game Gear; los tres por 10.000 ptas. Llamar laborables de 19:00h a 21:00h al teléfono (93) 849 69 19. Jordi.
- **Vendo** ordenador Spectrum ZX 128 K por tan sólo 20.000 ptas. Incluyo 48 juegos, entre ellos: Tetris, Operation Wolf, Calor Rojo, Butragueño etc. Los interesados podéis llamarme al (96) 238 24 90. Me llamo Fernando.
- **Quisiera comprar** una Game Boy o una Game Gear por unas 10.000 ptas. Me llamo Miguel y podéis encontrarme en el (974) 60 86 15. Llamar por las tardes.
- **Vendo o cambio** los juegos Kung Fu Master, Boulder Dash y Paper Boy 2. de Game Boy. Los vendo por sólo 2.500 ptas cada uno, con caja. Llamar al (91) 304 20 32 o al 754 53 76. Soy Rufi.
- **Cambio** el juego Rad Racer para la NES por otro para la misma consola. Llámame de 20:00h a 21:00h al teléfono de Madrid 479 33 08 y pregunta por Pablo.
- **Vendo** juegos para el Atari 1040 S.T. entre 1.000 y 1.500 ptas. estos son algunos títulos: Defender of The Earth, Out Run, Switchblade, Satan 1 y 2, Toki, Navy Moves y A.M.C. Llámame al teléfono: (972) 40 11 11. Luis.
- **Vendo o cambio** cartuchos de Neo Geo. Somos un grupo de siete amigos a los que nos gustaría entrar en contacto con los que alucinan con la Neo Geo. Llama a Juanma de 20:00h a 22:00h al teléfono (96)383 09 86.
- **Vendo o cambio** la Nintendo con juegos por la Mega Drive o la Master System con juegos. Precio a convenir. Llamar por las tardes al (927) 24 41 82 y preguntar por Jose Manuel.
- **Vendo** el Double Dragon II por muy poco dinero. Llama por las tardes al (942) 80 36 17. Me llamo Ruben y seguro que nos pondremos de acuerdo.
- **Vendo** la consola Master System II con un mes de uso y los juegos Alex Kid, Sonic y Tazmania. Buen precio. Llamar al teléfono de Badajoz (924) 35 03 56, preguntar por Leopoldo.
- **Cambio** los juegos Spiderman and X-men o Street Fighter II por Turttles IV, Axelay o Daryus Twin. Todos para Super Nintendo. Sólo Vigo. Llamad al teléfono (986) 23 94 61. Soy Juan Alberto.

NSAJES



- **Vendo** el juego Aliens para la consola Game Boy por sólo 1.000 ptas. Interesados llamar de 16:00h a 21:00h al teléfono (94) 460 73 27, preguntar por Asier.

- **Cambio** el juego Splatter House 2 por el Strider, el Thunder Force IV o el Sonic 2 (Mega Drive). Sólo Madrid capital, no periferia. Francisco Javier. Teléfono (91) 563 22 47.

- **Vendo** consola NES con los siguientes juegos: Super Mario, Gost and Goblins, Zelda, Solstice y Norte y Sur. Lo daría con pistola y todo por 22.000 ptas. Llamar los festivos a partir de las 12:00h al (91) 843 11 49 y preguntar por Domingo.

- **Vendo** consola Master System y los juegos: Alex Kid, Bubble Bobble, World Soccer, Mickey Mouse, Indiana, Sonic y Tazmania por 17.000 ptas. Llamar a Jesús al teléfono (942) 25 20 31.

- **Vendo** el juego Megaman 3. Precio a convenir. Soy David, espero tu llamada a partir de las 15:00h. Teléfono: (951) 23 02 14.

- **Tengo** 13 juegos de la NES de Nintendo que quisiera vender. Buen precio. Llamar a partir de las 16:00h y preguntar por Pedro. Teléfono: (922) 64 49 75.

- **Vendo** para la NES el Super Mario Bros y el Pato Donald. Los dos por 7.500 ptas. Llamar de 12:30h a 14:00h al teléfono: (968) 62 39 16. Pedro

- **Vendo** la Master System II con dos pads , siete juegos y 12 revistas de Súper Juegos; todo por 25.000 ptas. Jose Manuel. Teléfono: (968) 84 30 25.

- **Cambio** por un mes el juego Axterix para la consola Master System por cualquier otro juego novedoso de acción. Llamar al teléfono (925) 30 08 29. Soy Sergio

- **Vendo** el Master System Converter con tres juegos para la Master (Taz-mania, Mercs y Soccer). Está nuevo. Pido por todo 13.000 ptas. Teléfono (96) 267 15 45. Soy Nacho.

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

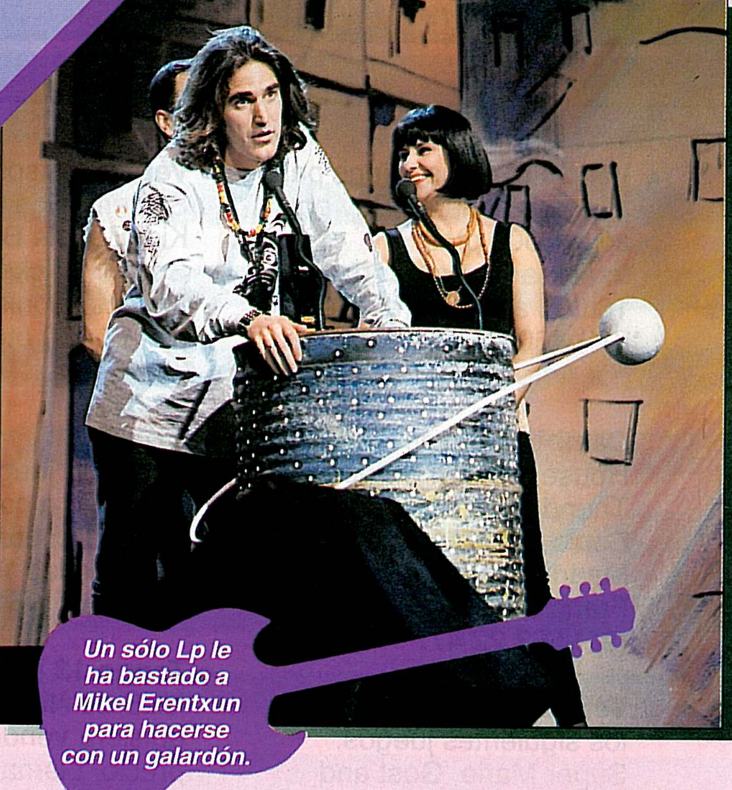
SOLO PARA SOCIOS

TEXTO

Nombre y apellidos ....
Domicilio .... Edad .... Nº Socio ....
C.P. .... Localidad .... Provincia .... Tlf.: ....

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Super Juegos.
c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.
Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES


Ana Torroja, de Mecano, recogió el premio a los mejores artistas nacionales.


Un sólo Lp le ha bastado a Mikel Erentxun para hacerse con un galardón.

PREMIOS UN AÑO DE ROCK

Los más sonados

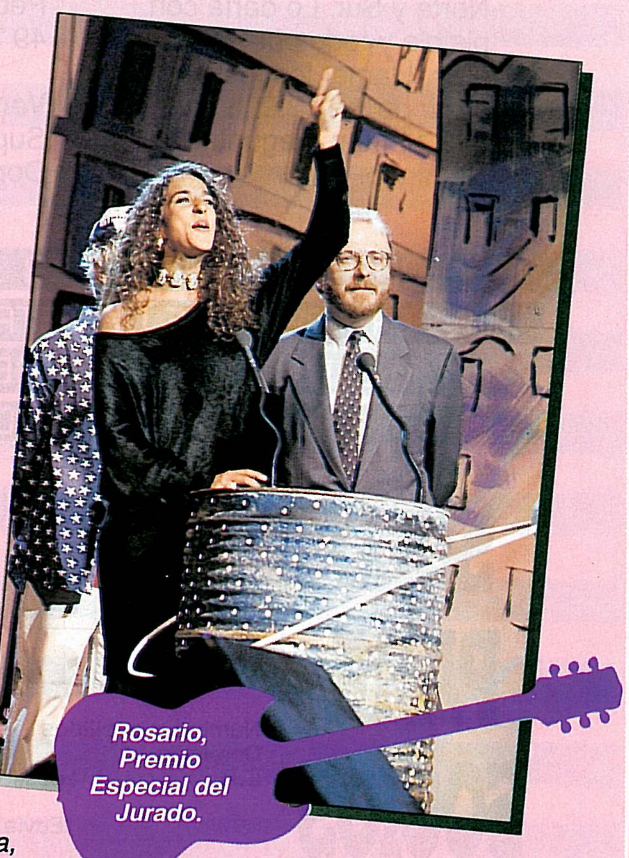
El comienzo de la primavera fue la fecha elegida por Coca-Cola para la entrega de sus premios Un año de rock. Los votos de más de 60.000 personas se decantaron por Mecano, Mikel Erentxun, Rosario Flores o Michael Jackson, que se erigieron como grandes triunfadores de la noche.

Los componentes del trío **Mecano**, siguiendo su línea de ascenso, fueron considerados como los mejores artistas nacionales; reconocimiento al que optaban, además de **Presuntos implicados**, los integrantes del dúo **Duncan Dhu**, pero esta vez por separado, ya que tanto **Diego Vasallo** (**Cabaret Pop**) como **Mikel Erentxun**, lanzaron álbumes en solitario el pasado año.

Tren de largo recorrido, de **La Unión**, fue el álbum preferido por el publico, por delante de otros conocidos Lps como *Llámalo sueño*, de **OBK**, *Ser de agua* de **Presuntos implicados** o *Vida y color* de **Tam Tam Go!**.

Mikel Erentxun se estrenó en estos premios con su tema *A un minuto de ti*, perteneciente a su primer trabajo en solitario, *Naufragios*, que fue considerado como la mejor canción, superando al resto de temas nominados: *Historias de amor*, **OBK**, *Oveja negra*, **Barricada** y *Piel sobre piel*, **Tam Tam Go!**.

Con el vídeo *Una rosa es una rosa*, **Mecano** conseguía su segundo ga-


Rosario, Premio Especial del Jurado.



Jon Secada, auténtica revelación de 1992.

lardón, desplazando al corto que traducía en imágenes la historia de *El fallo positivo,* del mismo grupo, y las ya mencionadas de **Tam Tam Go!** y **Mikel Erentxun**.
Los componentes del dúo **OBK** conquistaron el premio de artistas revelación del año, galardón al que también optaban el repetidamente nominado **Mikel Erentxun**, **Rosario Flores**, que consiguió el premio especial del jurado, y **Cristina**, que sigue acompañada por **Los Subterráneos**.

La armada extranjera

Ni **U2**, ni **Bon Jovi**, ni siquiera la seductora **Madonna**, pudieron con el liderazgo de **Michael Jackson**, que fue considerado, sin lugar a dudas, como el mejor artista. Por su parte, *Automatic for the people,* de **REM**, fue seleccionado como el mejor Lp.
I will always love you, tema que interpreta **Whitney Houston** en *El Guardaespaldas,* triunfó como mejor canción, sobre *Just another day,* de **Jon Secada**, (considerado mejor artista revelación); *Too much love will kill you* de **Brian May**; y el tema de **Roxette**, *How do you do?*.
En lo que se refiere a vídeo, no podía ser de otra manera: *Erotica* de **Madonna** se llevó el gato al agua. **Michael Jackson** repetía en lo referente al mejor directo, en competencia con **U2**, **Gun ´N Roses** y **Génesis**. Por último, el Premio Especial del Jurado recayó sobre el grupo **Red Hot Chili Peppers.**

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

Dale marcha



Bella y platino

La banda sonora en castellano de *La Bella y la Bestia* ya es disco de platino en España. Se trata de la primera versión Disney que alcanza tal distinción, y se añade al éxito cosechado en una reciente convención en Eurodisney, donde fue elegida como la mejor versión hecha en Europa de la música compuesta por Alan Menken. En un acto auspiciado por su empresa discográfica, y ante la Peña Periodística Primera Plana, le fue entregado el galardón a su voz femenina, la simpática y guapa MICHELLE. **SUPER JUEGOS** estuvo allí, no en vano la concesión del premio se produjo de la mano de nuestro director, PEDRO DE FRUTOS, y de ese genial humorista sin palabras que es JOSE LUIS MENA.
La principal novedad que presenta esta producción cinematográfica, cuya banda sonora ha sido líder en ventas, radica en su realización. Gracias a potentes programas informáticos, los operadores pudieron plasmar fielmente la imaginación de los dibujantes de Disney, lo que ha conseguido convertir algunas escenas en verdaderas obras de arte. Tal es el caso de las tomas del baile, donde se utilizaron 50 secuencias y 15 planos para cada una de ellas.

Regreso a la psicodelia

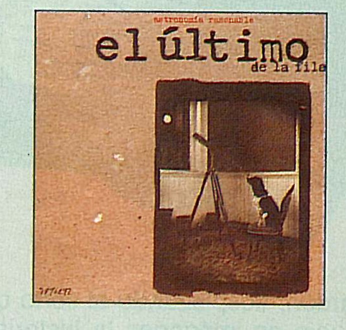


Con *Off the ground,* el ex beatle PAUL MCCARTNEY parece retroceder 20 años. Sus canciones, bastante más rítmicas que las expuestas en sus últimos trabajos, nos remiten, así como muchas de las ilustraciones del álbum, a la época del *Sargent Pepper.* Hace tiempo que su leyenda y su nombre están por encima de sus hallazgos musicales, pero el tema que titula el elepé puede devolverle a posiciones de tiempos pasados.

Han pasado veinte años

Dos décadas contemplan a uno de los discos míticos en la historia de la mal llamada música moderna. *The dark side of the moon,* es un auténtico clásico y el máximo exponente de un género prácticamente olvidado, en el que se pretendía aunar el rock con la música culta. Este último trabajo de PINK FLOYD merece la pena ser escuchado. Es una joya, una reliquia y un objeto de culto.

Tratado aristotélico



Con *Pequeño catálogo de seres y estares,* EL ULTIMO DE LA FILA alcanzó su mayoría de edad. Ahora está a la venta su último trabajo, *Astronomía razonable,* en el que sus composiciones y manera de cantar hablan por sí solas del puesto en la cúpula que ahora mismo ostenta este dúo catalán. ¿Si no era tan difícil, por qué otros no lo hicieron antes?. **Como un burro aparcado a la puerta del baile** quizá nos dé la solución: lo tiene todo para ser una de las canciones que más suene en nuestro país durante este año.

HIT PARADE

1	**UNPLUGGED**	**ERIC CLAPTON**
2	Máquina total V.5	Varios
3	B.S.O. The Bodyguard	Whitney Houston
4	Astronomía razonable	El Ultimo de la Fila
5	Breathless	Kenny G
6	Of the ground	Paul McCartney
7	Lo mejor del Soul	Varios
8	Songs of faith...	Depeche Mode
9	What a wonderful world	Louis Armstrong
10	Lo + duro	Varios

Datos facilitados por El Corte Inglés

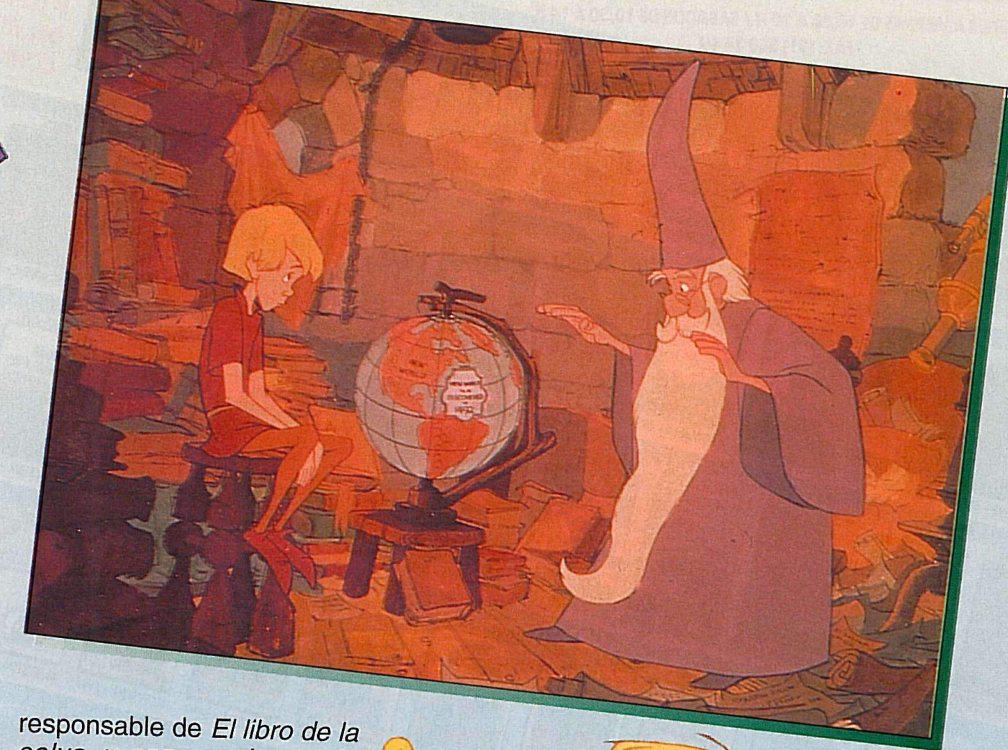


CENTRO MAIL
YA TIENES 9 CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MADRID
Atocha
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
MADRID
SOL
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 Pl. Alta. Tel: 21 82 71
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
SALAMANCA
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
DosHermanas(SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6
TEL: 566 76 64
Fuengirola(MALAGA)
Calle Alemania, 5
¡NUEVO! CENTRO
BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
TEL: 24 05 47
¡NUEVO! CENTRO
Tres Cantos(MADRID)
Edificio El Zoco.
Posterior. Sector Pueblos.
¡NUEVO! CENTRO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
2X1
ELIGE UN JUEGO MARCADO CON 2X1 Y LLEVATE OTRO DEL MISMO PRECIO COMPLETAMENTE GRATIS
ABRAMS BATTLE TANK MEGADRIVE - 6990
ALIEN STORM MEGADRIVE - 6990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 6990
COLUMNS MEGADRIVE - 6990
CYBERBALL MEGADRIVE - 6990
DICK TRACY MEGADRIVE - 6990
HARD DRIVING MEGADRIVE - 6990
HERZOG ZWEI MEGADRIVE - 6990
KLAX MEGADRIVE - 6990
MERCS MEGADRIVE - 6990
MISTIC DEFENDER MEGADRIVE - 6990
OUT RUN MEGADRIVE - 6990
PAPER BOY MEGADRIVE - 6990
RAMBO III MEGADRIVE - 6990
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 6990
ESWAT MEGADRIVE - 6990
FATAL REWIND MEGADRIVE - 6990
GALAXY FORCE II MEGADRIVE - 6990
GHOSTBUSTERS MEGADRIVE - 6990
GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 6990
GYNOUG MEGADRIVE - 6990
AIR RESCUE M. SYSTEM - 6990
ALIEN STORM M. SYSTEM - 5990
ASSAULT CITY M. SYSTEM - 4990
BONANZA BROS M. SYSTEM - 4990
CYBER SHINOBI M. SYSTEM - 5990
CHASE HQ M. SYSTEM - 5990
CHESS M. SYSTEM - 5990
DICK TRACY M. SYSTEM - 5990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 6990
STRIDER MEGADRIVE - 6990
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - 6990
TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 6990
WONDER BOY III MEGADRIVE - 6990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 6990
ZERWING MEGADRIVE - 6990
MS PACMAN M. SYSTEM - 5990
OUT RUN M. SYSTEM - 5990
PAPER BOY M. SYSTEM - 5990
POPULOUS M. SYSTEM - 6990
PUT & PUTTER M. SYSTEM - 4990
RAMBO III M. SYSTEM - 5990
SAGAIA M. SYSTEM
DOUBLE DRAGON M. SYSTEM - 5990
ESWAT M. SYSTEM - 5990
G-LOC M. SYSTEM - 5990
GAUNTLET M. SYSTEM - 5990
HEROES OF THE LANCE M. SYSTEM - 5990
IMPOSSIBLE MISION M. SYSTEM - 5990
KLAX M. SYSTEM - 5990
MERCS M. SYSTEM - 5990
WORLD SOCCER M. SYSTEM - 4990
AX BATTLER GAME GEAR - 5190
CHESSMASTER GAME GEAR - 5190
FANTASY ZONE GAME GEAR - 5190
HALLEY WARS GAME GEAR - 5190
PENGO GAME GEAR - 5190
PUT & PUTTER GAME GEAR
SHADOW DANCER M. SYSTEM - 5990
SHADOW OF THE BEAST M. SYSTEM - 6990
SHINOBI M. SYSTEM - 4990
SPEEDBALL M. SYSTEM - 5990
STRIDER M. SYSTEM - 5990
TENNIS ACE M. SYSTEM - 5990
W. CLASS LEADER BOARD M. SYSTEM - 5990
WIMBLEDON M. SYSTEM - 6990
NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD
LAND OF ILLUSION M. SYSTEM - 5990
LEMMINGS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
SONIC II MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
STREET OF RAGE II MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STRIDER II MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
SUNSET RIDERS MEGADRIVE
SOLITARI POKER GAME GEAR - 5190
SPACE HARRIER GAME GEAR - 5190
WOODYPOP GAME GEAR - 5190
007 MEGADRIVE - 7990
ALIEN III MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990
BATMAN RETURNS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990
INDIANA JONES III MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990
FATAL FURY MEGADRIVE - 7990
KICK OFF MEGADRIVE - PROX M. SYSTEM - 6490
THUNDERFORCE IV MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 7990
TWO CRUE DUDES MEGADRIVE
Envía este cupón a MAIL VXC,
Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL
DESCUENTO 500 Ptas.
SI ELIGES UN JUEGO MARCADO COMO NOVEDAD TE DESCONTAREMOS 500 PTS SOBRE SU P.V.P. O TE REGALAREMOS UNA CAMARA FOTOGRAFICA.



MERLIN EL ENCANTADOR

Las enseñanzas de un hechicero muy especial



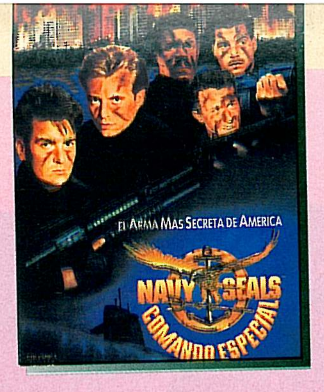
Otro producto de la factoría Disney tan atractivo como Merlín El Encantador, se incorpora al mercado del vídeo. Se trata de una versión acerca del mago protector del Rey Arturo, un sabio despistado que, en esta ocasión, se encarga de adoctrinar al joven monarca.

El film se basa en la novela *The sword in the stone,* uno de los clásicos del ciclo artúrico y, sólo al final, vemos como este Merlín no está tan pasado de rosca como parece al principio. Unicamente quiere extraer lo mejor de su discípulo, mediante unas enseñanzas tendentes a demostrar que la inteligencia debe superar en todo momento a la fuerza, que la magia más poderosa es la del amor, y que el verdadero poder de un hombre se encuentra en su conocimiento y en su sabiduría.

Es memorable el enfrentamiento entre Merlín y la malvada bruja Mim, que ha conseguido capturar al futuro rey que, previamente había sido convertido en pájaro.

La lucha de los poderes mágicos consigue las mejores imágenes de una película dirigida por el mismo responsable de *El libro de la selva,* y con canciones de los autores de *Mary Poppins.* Junto a este film registramos nuevos vídeos de *Canta con nosotros,* y dibujos animados que entran dentro del epígrafe *Mini Clásicos.* Entre ellos, sobresale por su humor *El señor sapo,* cuya afición a los automóviles le lleva a cambiar su mansión por un coche robado.

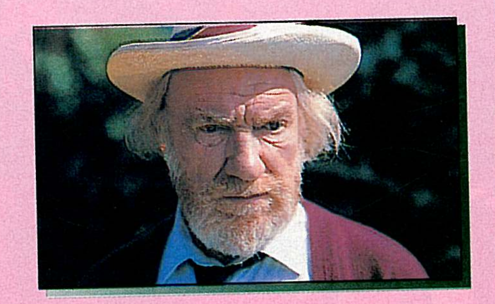
JUAN P. DE CASTRO



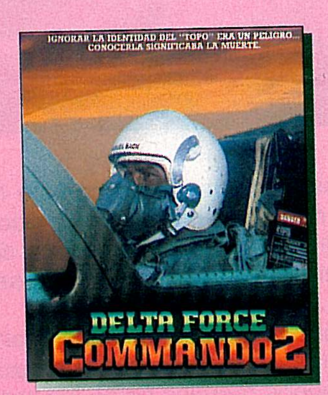
Comando secreto

Lewis Teague, responsable de películas de acción, rodó en España *Navy Seals, comando especial.* Concretamente, fue Cartagena la ciudad encargada de acoger las evoluciones ante la cámara de actores como **Charlie Sheen** y **Michael Biehn**. La acción transcurre en Oriente Medio, donde terroristas árabes derriban un helicóptero estadounidense. Un comando especial se encarga del rescate, en una misión durante la cual descubren que sus enemigos ocultan un poderoso arsenal que están dispuestos a utilizar.

Para que haya de todo



El caso contrario al de Peter Pan es el de un joven que no solamente quiere crecer, sino que desea hacerse hombre cuanto antes. Se trata del protagonista de *Chechu y familia.* Para el muchacho, el método más sencillo y urgente es tener su primera experiencia sexual, y la criada parece ser la mejor opción. Sin embargo, chaval, abuelo y servicio tienen sus propios planes durante la ausencia de los dueños de la casa.



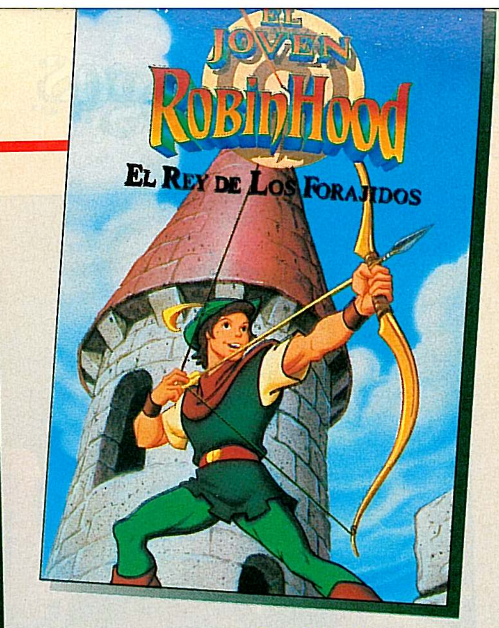
Un topo anda suelto

En los Alpes austríacos y en Oriente Medio tiene lugar la acción de *Delta Force Commando 2.* En los dos escenarios se busca a un "topo" infiltrado que pasa una valiosa información al enemigo.
En las montañas centroeuropeas existe una base que efectúa su servicio como centro de operaciones y como prisión que alberga a reclusos con alto nivel de peligrosidad. Mientras, agentes de Delta Force en Irán y Afganistán tratan de infiltrarse en los campos terroristas para detectar al "topo". Acciones coordinadas en Europa y Asia deben llevar a la detención del espía.

La venganza del campeón



El kickboxing y sus posibilidades es la razón de ser de *Full contact,* producción protagonizada por **Jerry Trimble**, campeón mundial de esta disciplina, y en la que también aparecen otros tres practicantes que han alcanzado el título mundial en diferentes pesos. La historia se centra en un joven que llega a Los Angeles en busca de su hermano. Tras poner en fuga a un comité de bienvenida nada amistoso, aprende la técnica de kickboxing junto a un experto de color. Poco después, descubre con horror que han asesinado a un joven campeón: su propio hermano.

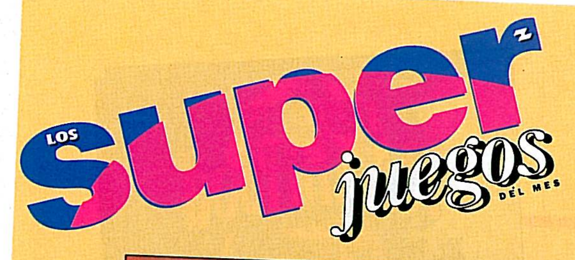


El proscrito y la flecha

Quince son los años con que cuenta el protagonista de *El joven Robín Hood* en una adaptación del relato clásico que, esta vez, se debe a Hanna-Barbera, los famosos creadores de personajes inmortales como el **Oso Yogui** o **Huckleberrry Hound.** A lo largo de 90 minutos asistimos a diversas correrías en las que el proscrito de Sherwood es el centro de la acción. Desde los problemas con el sheriff de Nottingham cuando Robin es descubierto en un concurso de arco por su infalible puntería, hasta las complicaciones que surgen cuando un impostor se dedica a cometer de fechorías en su nombre, todo es diversión.
Al mismo tiempo, aparecen otras historias de la misma factoría con distintos protagonistas. Nombres como **Pierre Nodoyuna** y **Patán**, **Los Supersónicos**, **Tiro Loco** y **Pepepótamo** presentan nuevas aventuras.

Golpe por golpe

Ya está en el mercado, exclusivamente de venta, una colección de películas protagonizadas por **Jackie Chan**, especialista de karate. La acción está asegurada con una serie compuesta por siete filmes para los que se ha dispuesto una carátula especial. Entre los títulos se incluyen *Los supercamorristas* –rodada en la Costa Brava, y con la presencia de **Lola Forner**–, *El protector,* y *La furia de Chicago.*



Antena 3



Pablo Carbonell, gran aficionado a los videojuegos, no quiso perderse la oportunidad de compartir su hobby con los concursantes.

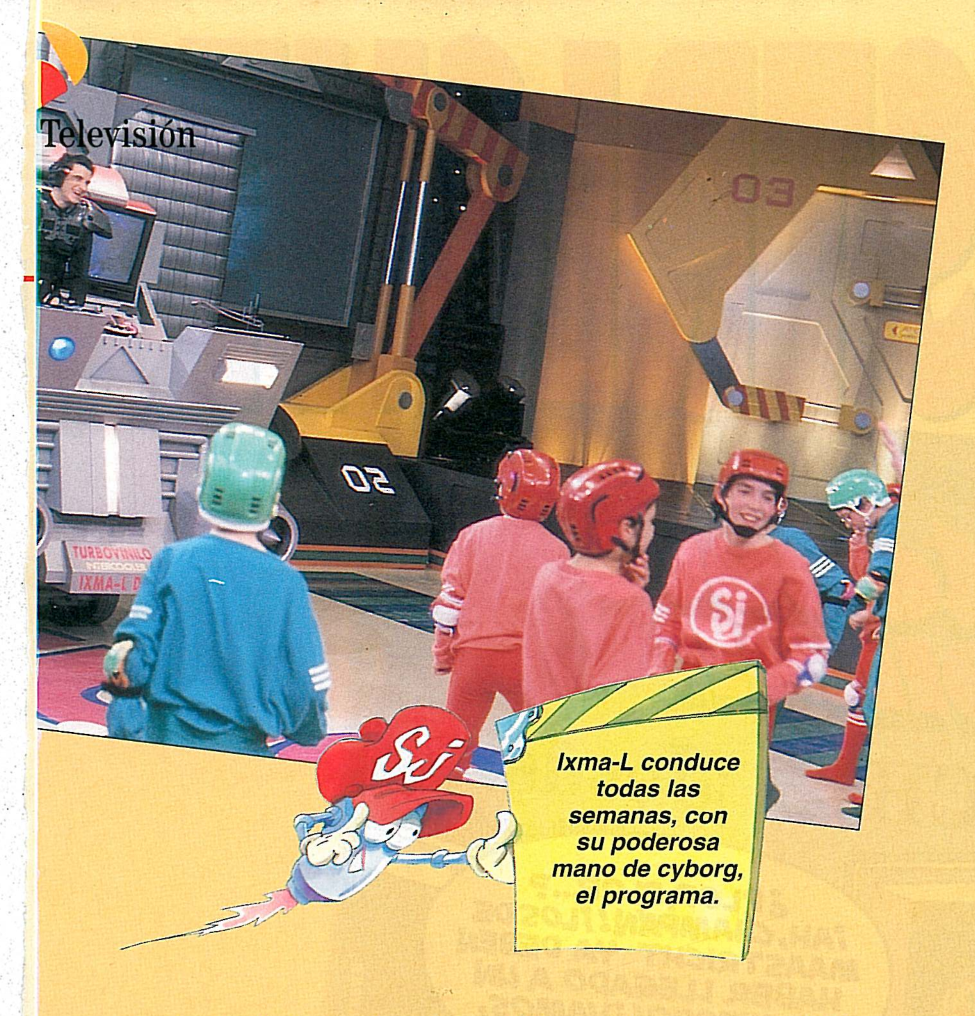
La pasión por los videojuegos no conoce límites. Y si no, que se lo pregunten a todos los seguidores del concurso juvenil más apasionante de Antena 3, que no se pierden ni un sólo sábado su cita semanal ante la pequeña pantalla.

Aunque jugar por jugar ya es todo un placer, los concursantes de El Súper Juego tienen más alicientes aún: una auténtica lluvia de regalos. Estupendos premios como los conseguidos por todos los componentes de los colegios que han medido sus fuerzas consoleras ante la atenta mirada de Ixma-L, el replicante que conduce, con mano de cyborg, el programa junto a Diana, una simpática humana que da paso a los cartuchos y a las preguntas.

Cientos de consolas han ido a parar a las manos de los concursantes. Pero, aún hay más, ya que el ganador de la primera fase, el Colegio Internacional Lope de Vega, de Benidorm, ha tenido la oportunidad de gozar de una semana en la isla de Tenerife. Los clasificados en segundo lugar, el Inmaculado Corazón de María, de Valencia, ya han pro-

CADA SABADO, A LAS 11.30 DE

LLUVIA DE REGALOS EN EI



Ixma-L conduce todas las semanas, con su poderosa mano de cyborg, el programa.

bado el placer de estrenar 25 maravillosas mountain-bikes para disfrutar en plena naturaleza.

La segunda fase del concurso ya ha comenzado, y los premios que conseguirán quienes demuestren la máxima habilidad consolera serán un viaje a Palma de Mallorca y otras 25 estupendas bicicletas.

Naturalmente, continúan todas las secciones del programa que más expectación han levantado entre la audiencia: "El Súper Tronchi", en la que se puede concursar a través del cupón que aparece en la revista; los "flashes informativos", que mantienen al día la información más actual sobre el dinámico mercado de los videojuegos; y "El cartuchero", con datos y mil sorpresas de los más interesantes y populares cartuchos.

Sin olvidar, claro está, el divertido concurso "Adivina a qué jugamos", un misterioso rompecabezas que cada semana pone a prueba la sabiduría de miles de jugones. Ya sabéis que su funcionamiento es muy sencillo. Sólo hay que seguir atentamente el programa para adivinar qué videojuego oculto es el elegido semanalmente. Desde estas páginas, y como ya es tradicional, no podemos evitar la tentación de echaros una manita y publicamos las pistas correspondientes a las cinco semanas del mes de Mayo. Suerte y mucho ojo a la pantalla.

E LA MAÑANA EN ANTENA 3

L SUPER JUEGO



CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.

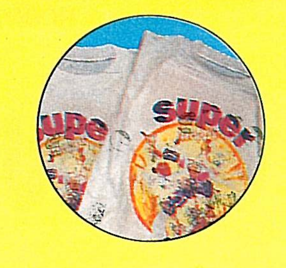
¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.





LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA MANGA LARGA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.

ESTOS PRECIOS VAN CONTIGO



~~4.900~~ 3.900
ADVENTURE ISLAND



~~4.900~~ 3.900
BATMAN





~~5.900~~ 4.900
FIGHTING SIMULATOR 2 in 1

~~4.500~~ 3.900
ADVENTURES OF STAR SAVER



~~4.190~~ 3.490
BATTLE UNIT ZEOTH



~~4.990~~ 3.900
BLASTER MASTER J.R.



~~4.900~~ 3.900
GODZILLA



~~4.990~~ 3.900
CASTELIAN



~~5.390~~ 4.900
MICKEY MOUSE



~~5.390~~ 3.900
PALAMEDES



~~5.490~~ 4.900
NINJA BOY



~~4.190~~ 3.900
POWER RACER



~~4.990~~ 3.900
Q'BERT



~~4.900~~ 3.900
SNOOPY

~~4.490~~ 3.900
SHADOW WARRIORS



~~4.190~~ 3.900
SPANKY'S QUEST



~~5.900~~ 4.900
THE JETSONS ROBOT PANIC



~~5.490~~ 4.900
WORLD BEACH VOLLEY



~~4.190~~ 2.900
TRAX

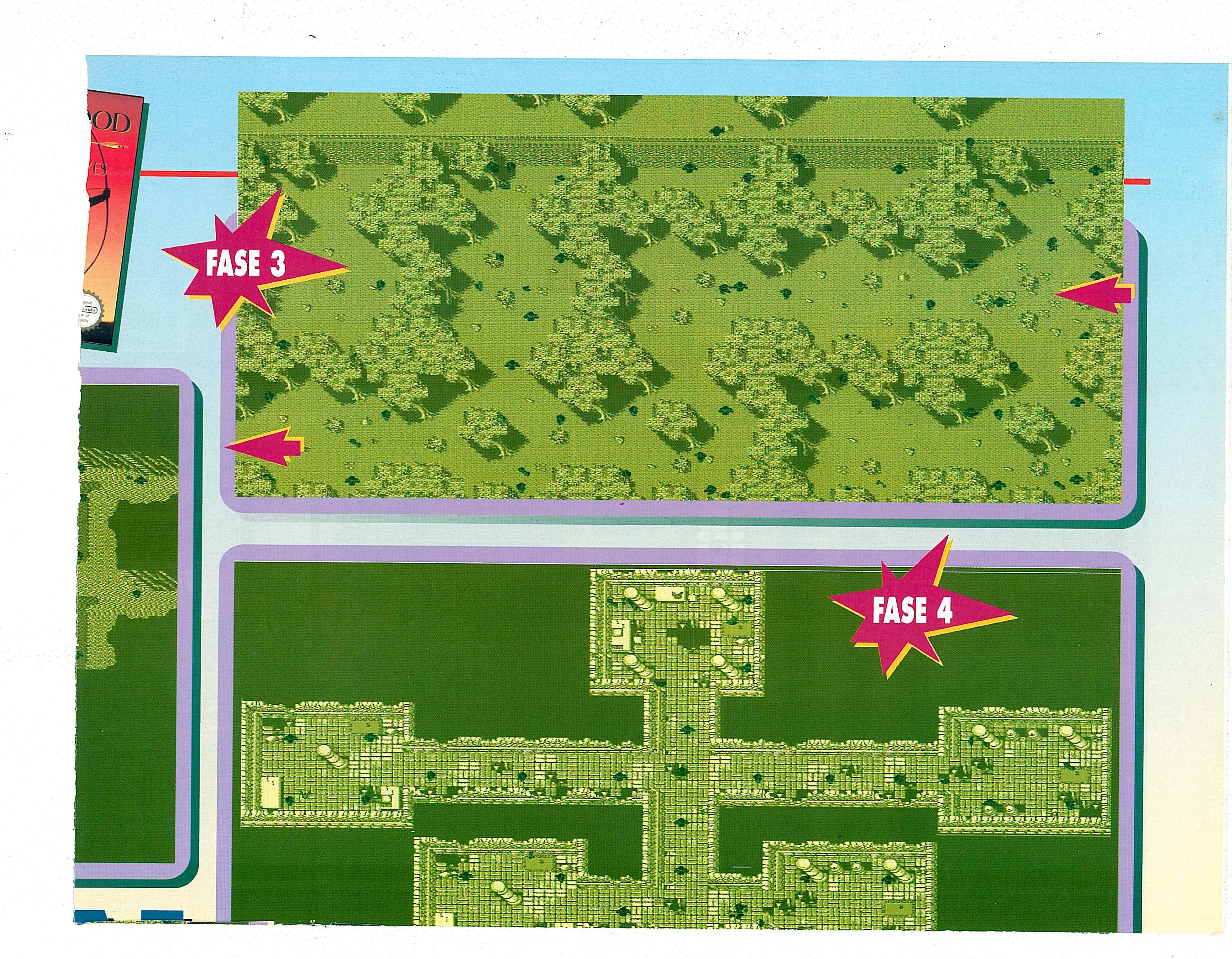
VAN CON TU *GAME BOY*™

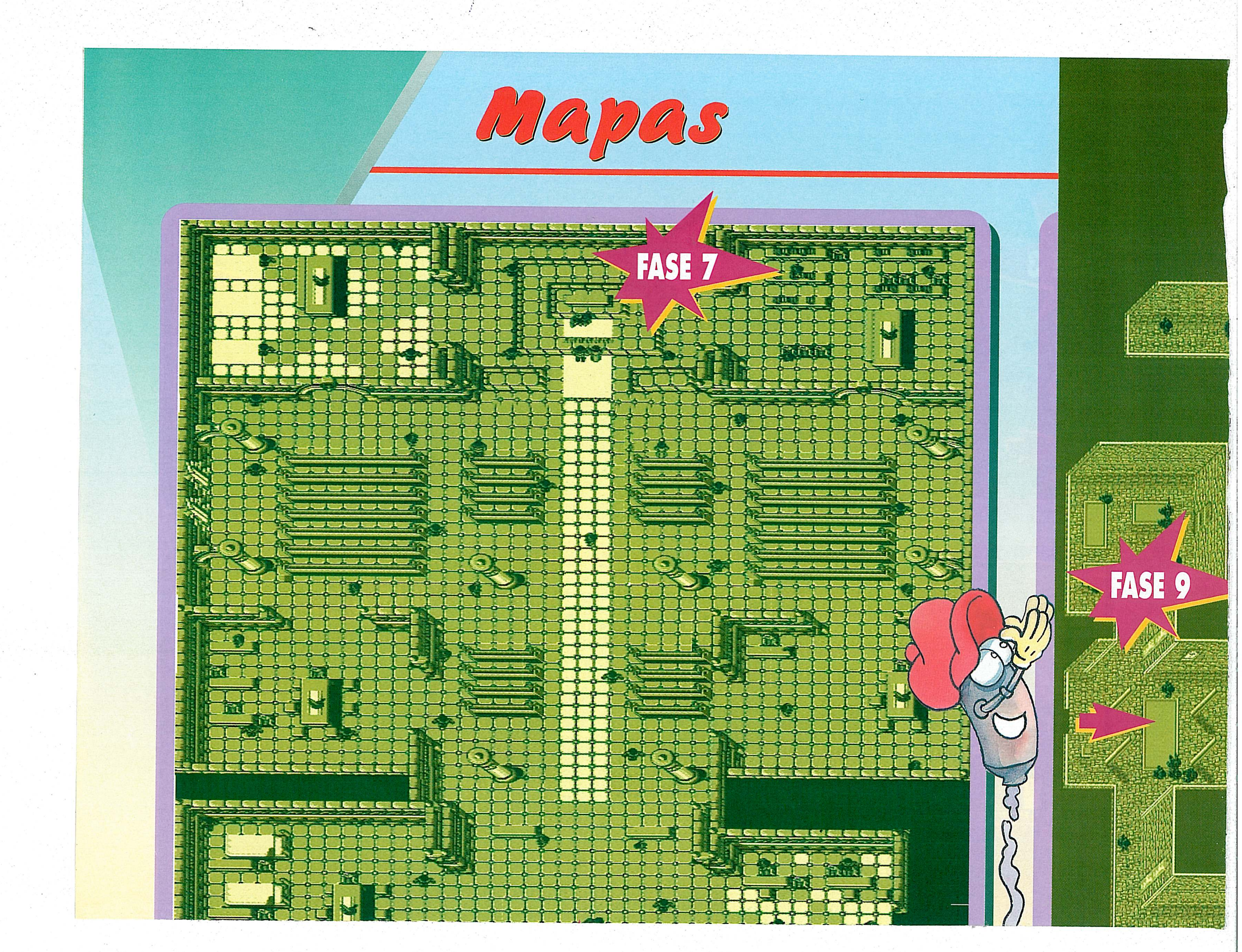




SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45


FASE 3
FASE 4

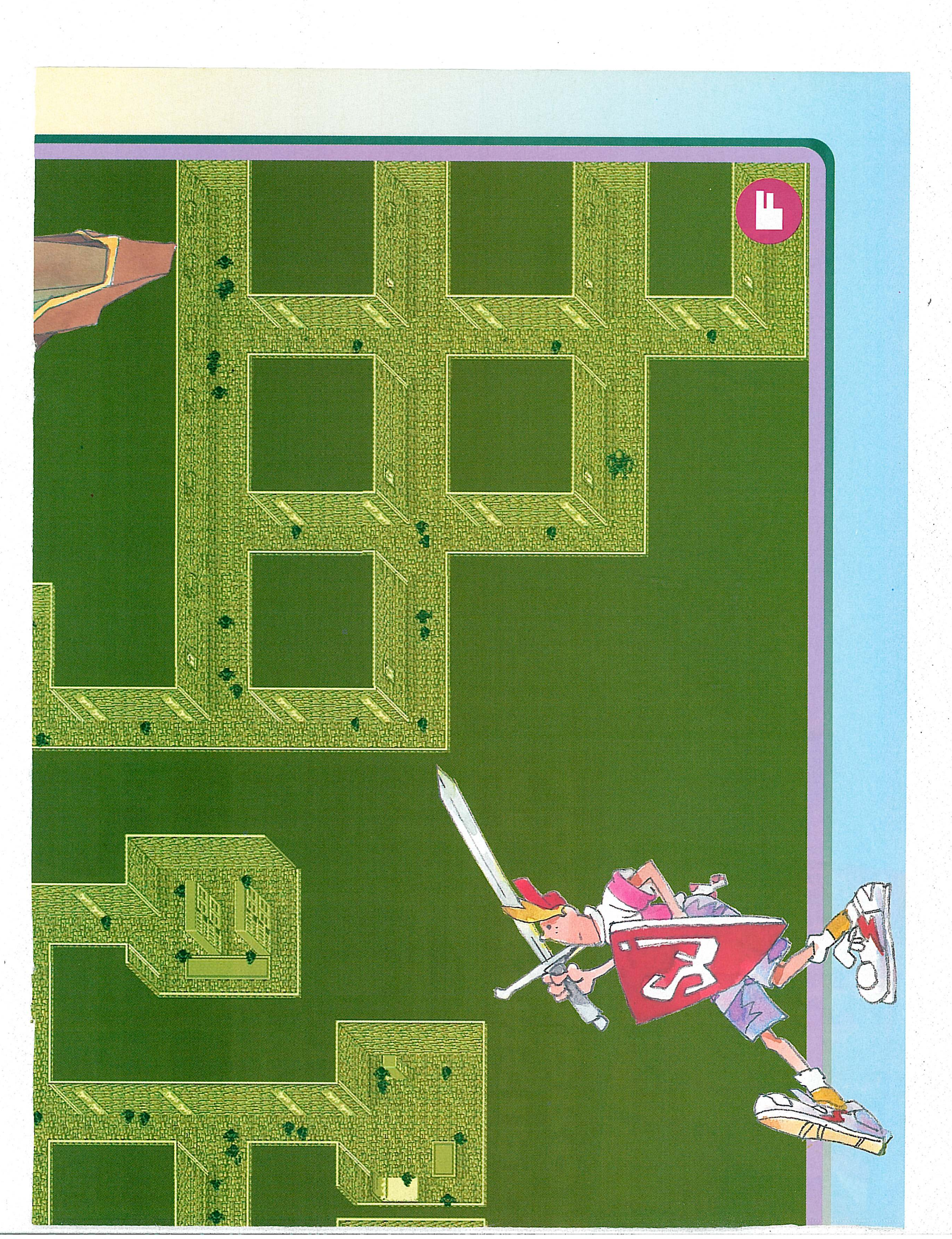

Mapas
FASE 7
FASE 9

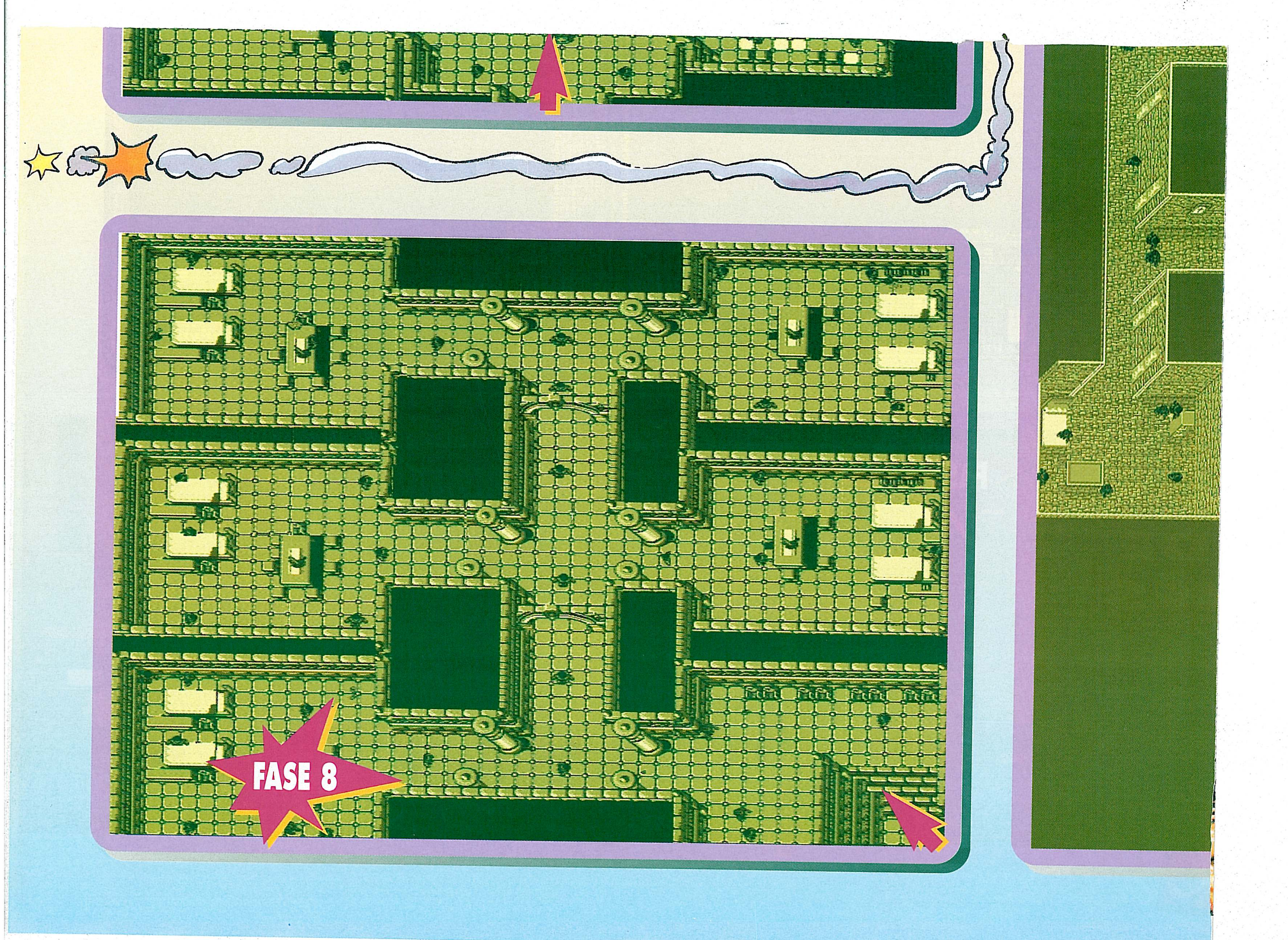
FASE 6

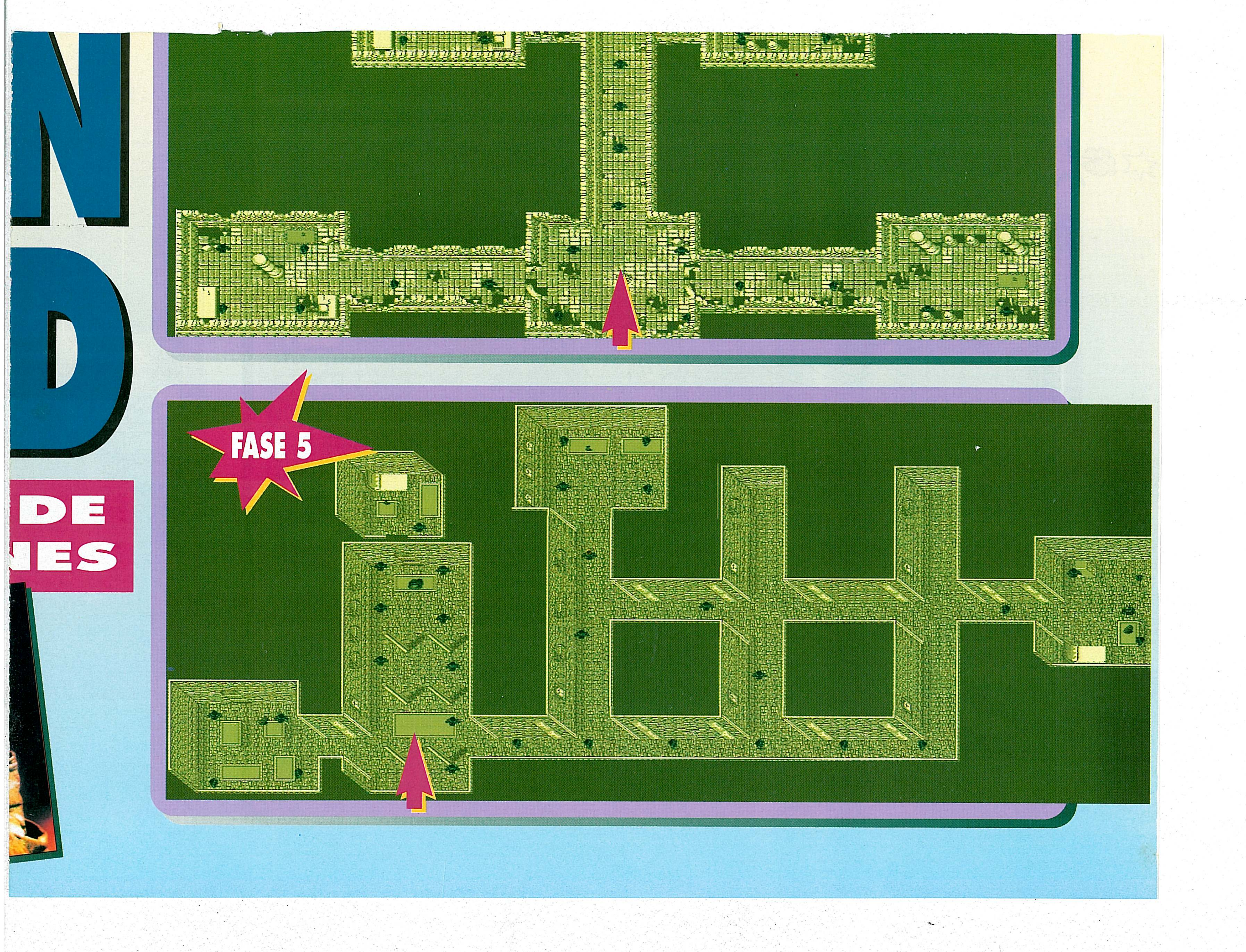
ROBI
HOO

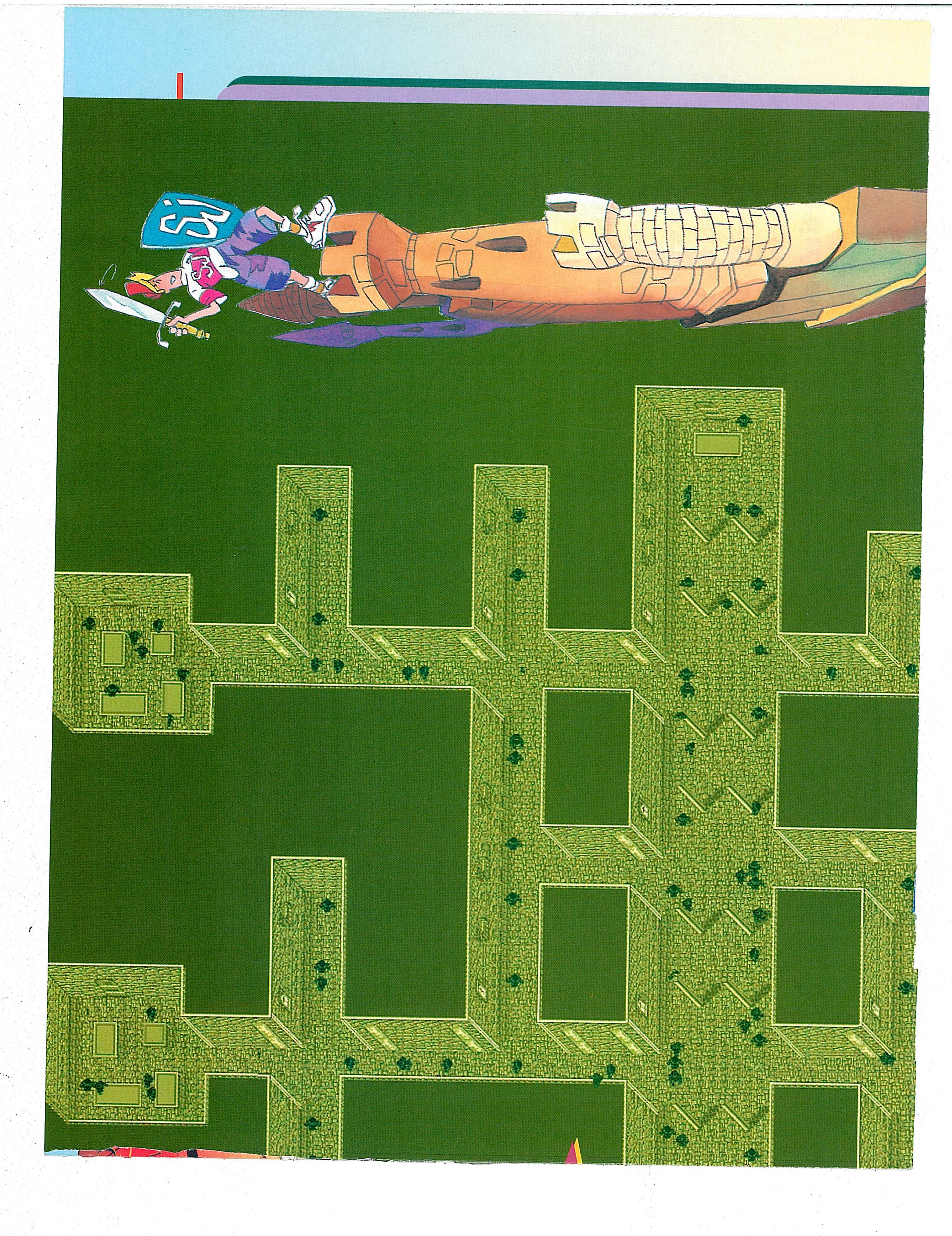
EL PRINCIPE
LOS LADRON



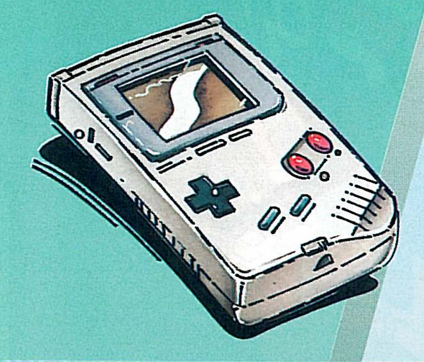



FASE 8


FASE 5



Mapas



Game Boy: aventura-rol

Tras escapar de las oscuras mazmorras de Jerusalén, Robin de Locksley regresa a Inglaterra. El sheriff de Notingham se convertirá en su pesadilla.

FASE 1

FASE 2

